

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
88
TWO DIMENSIONS MGNIG
二次元狂热
花咲月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『小马pony』
4GB DVD光盘
提督，今天要和鹿岛一起练习吗？
专访半次元人气coser 优歌yuuka
当时间不再流淌在命运之中
红魔组的一设与二次创作相关
寻访舰娘们生活战斗过的地方
提督手记杂学泊地、基地篇II
东京橙色列车幻想
中央线沿线圣地巡礼之旅（下）
请问您今天要来点“黄金拼图”吗？
代表四格漫画界“颜值”的原悠衣和Koi（下）
希尔薇和翘班医生的幸福生活
『TeachingFeeling~奴隷との生活~』简评
不只是本子粗点心！
『粗点心战争』&粗点心文化漫谈
不氪金你真的可以变强
『Fate/Grand Order』英灵全扫描（一）
从工口漫画到战斗悬疑剧
浅谈樱井画门与角色性一枝独秀的『亚人』
龙骑士07的年度贺岁大礼
和风传奇与黑童话猎奇交织下的『祝姬』
1 Lovelive收藏卡第八弹咖啡店/女仆篇
全SR·UR(未觉醒&觉醒)18枚
2枚UR 样式大升级 特殊工艺 闪卡 制作
2 『舰队收藏』
彩印日本纸装饰胶带
远征队到此一游贴
3 天朝原创同人海报x2
『强袭魔女』海报x1
『苍之彼方的四重奏』海报x1
4 舰队Collection秋月全身纸模


2015 YEARBOOKS
GALGAME年鉴
制作开始！
尽情期待！

二次元狂热



本期封面作者：阿司匹林大白兔
本期封底作者：受菟

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：白石、小黑、如月千华、古落
美术：塔里、小茧

微博：http://weibo.com/2dmania
白石：http://weibo.com/1171696253
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
信箱：jediliao@163.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



Contents

*标◎的内容收录在光盘中 请对照观看

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言



新年过去刚刚从假期回到编辑部的各位一时还没找回状态，于是一起聚在千华老师家里开了个聚众抽卡大会，结果证明了欧的人怎样都欧，氪金也救不了非洲人——沉迷于 FateGO 的小编们糜烂的周末生活是也。

相对平淡的冬季番也快要完结了，4 月有不少让人期待的作品。漫画连载伊始就成为热门的『文豪野犬』，让原作游戏迷大呼不可思议的『逆转裁判』，WIT 强大制作阵容的『甲铁城的卡巴内瑞』，还有 Tigger 由今石洋之担任监督的新作……准备好接片吧～



89 期封面封底作者：SinonSama 向左向右（出自『坊之岬海鲜』幻想企划出品）

[寄语选登]

捣鬼斗斗　未知

FGO 这个抽卡系统不知怎的了，总是给我抽到枪兵，如今 zero 和 stay night 的枪兵都有了，而且宝具都升到 4 级了，卧槽真踢马是幸运 E 啊！每次出场不到 3 回合就被教做人，各种嘲讽脸，所以开场第一件事就是开闪避，开全体防御。

：看来上期的文成功安利到了一位老读者 w 抽卡见血统，同学认命吧。不过 FateGO 这款游戏就好在无论你是什么血统，只要掌握好卡组的搭配和技能的使用，不氪金也可以玩得很厉害。今后几期的 FateGO 特辑我们还会继续为大家扫描游戏中的英灵，欢迎各位新手和非氪金玩家关注哦～

康成　四川成都

其实自己看 2DM 的历史并不算久，是在同寝室友的安利下才入坑的，借这个机会也把二大妈很早以前的期数都看了一遍。这其中印象最深的还是神猫的业界秘闻系列了。虽说不是固定每期都刊登每次页数也比较少，但给我这种完全圈外的人提供了获取业内信息的渠道，也带来了很多欢乐。不过现在都很久没继续登了，不知道未来是否还有机会复活呢？

：同学谦虚了，从神猫大大的文开始看起的话也算是位老读者了～神猫大大近来在忙着制作自己的作品。大家喜欢的话，有机会我们还会邀请"业内人士"来为大家带来点喜闻乐见的爆料哦～

[编辑部安利屋]



『ヒナノミクス』（阳菜经济学）

作者：泉仁优一



稗　田

毫无疑问是捏他自"安倍经济学"（Abenomics アベノミックス）的本作，讲述的是娇小纤细的幼女"泉美阳菜"居然正经的通过选举快速通过地方议员、国会议员、政党总裁的晋升顺序成为了第 96.5 任总理大臣的荒诞故事（安倍是第 96 任）。

作者此前可以说是名不见经传，P 站上最早的投稿也仅有 5 枚。但是却表现出了具有非常清爽空间感的娴熟画风，搭配作为主角的幼女简直堪称绝品。

不过总有一天 11 区会选出一位偶像或者幼女领导人的景象竟然是如此的有真实感，教人由衷的感到无比脱力。本作目前于 web 连载，前两话免费观看中。



『Scott Pilgrim』（歪小子斯科特）

作者：Bryan Lee O'Malley



白　石

继续安利好玩的美漫 w 这是一个死宅变渣男的故事（笑）。男主角邂逅了他的梦中女神，为了和她在一起，他必须消灭找来挑战自己的 7 个女神的前男友……脑洞超大，整个故事就像在通关一部电子游戏，无厘头但并不弱智。虽然画面简单，但清晰的分镜和有趣的美式台词让人看起来便停不住。而且作者很擅长动作戏，打斗画面还是蛮精彩的。漫画曾在 2010 年被改编成电影，评价不错。

对了，我很想吐槽的是里面有一个很惹人喜爱的中国角色，但是后面却酱油了……

方翔世　　北京

河蟹子你好！~(～￣▽￣)～这里是常年撸黄油的小透明兼2DM忠实读者一枚。话说很怀念以前做的黄油大专题，按会社作品系列介绍动辄20多页鸿篇巨制。ヾ(≧▽≦*)ゝ但现在每期的游戏故事总是固定那么一个作品一种格式介绍总觉得看不过瘾。结果最期待的还是每次的黄油增刊了，但出刊频率……会不会太慢了点？〒▽〒每次等新的一期都等到心碎了。_(: 3 ゝ∠)_

：嗯嗯，为了弥补正刊中由于篇幅原因无法黄油大专题的遗憾，每年的Galgame年鉴和每季度的Gal增刊我们都尽量为大家呈现更丰富的内容。至于出刊时间嘛…你们看千华老师每天加班这么辛苦，河蟹子就原谅他吧……抱歉，让各位久等了！

圆教教徒　　广西

河蟹子你好！这里是一个刚入坑二次元不久的新人，对二次元里的很多东西还不太明白，请多指教。最近刚成为一名忠实的圆教＆提督，可高三学习越来越紧张了，时间也紧凑了，不知道还能待这个坑里多久orz

：欢迎新米提督～不知怎么刚刚河蟹子心中飘过一个“新人不是白学学者真是太好了”的想法……当然河蟹子对『白色相簿』系列并没有什么偏见，只是最近被白学刷屏得厉害有点害怕HD高清重置版.JPG……
另外又到了每年这个时候，还是那句老话，高考的同学们加油加油！

















Cupoche 系列新品手办

出品：KOTOBUKIYA　价格：3500 日元

曾经为大家介绍过的 Cupoche 系列是寿屋出品的 2.3 头身手办，更细致的肢体表现有着与 GoodSmile 黏土系列不同的可爱程度。除了各类作品的手办外，Cupoche 系列还有着三名性格各异的原创角色 Anne、Belle 和 Cherie。这次公布的新品便是心灵手巧，喜欢料理和扫除的 Cherie 的新造型，棉质可脱的裙子和短裤是这一款的一个亮点。附有多种可替换的手部配件，并可与之前发售的同系列交换头部，加上 Q 版手办中难得的可动性，玩赏性十分高。

真 3D · VR 战士 fiama

出品：SEGA　价格：4167 日元

作为世界第一款 3D 格斗游戏，无论对世嘉还是对整个游戏界来说『VR 战士』都有这不可动摇的地位。二十几年前游戏的建模水平在现在看来无比粗糙，但不可否认在当时仍然给玩家带来了不小的视觉冲击。于是，这套 figma 采用了初代『VR 战士』游戏中结城晶和 Sarah 的造型，全身由大块多边形构成，充满着经典怀旧的气氛。不过说实在的，做成手办还是比游戏中显得精致多了……预定9月发售。



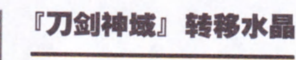












『刀剑神域』转移水晶

出品：COSPA　价格：1300 日元

很多网络游戏中当遇到危险时可用使用瞬间移动类的物品逃脱，实在是非常方便的道具。这款树脂材质的挂坠还原了『刀剑神域』中转移水晶的造型，水晶部分通体为透亮的蓝色十分漂亮，让你在现实中也能拥有这样一枚珍贵的道具。当然没有转移功能就是了 w



高达型电饭煲

出品：Lee Evildragon　价格：–

乍一看是高达的头部模型，打开来……它是一个电饭煲——联邦的炊具都是怪物吗！这是台湾的某高达迷设计的电饭煲，头顶握柄、火神炮出气口、嘴部开关，毫无违和感的造型让人赞叹，甚至不少网友呼吁希望 BANDAI 能够将其商品化，说不定这种厨具能激发大家做饭的兴趣。另外，这让人想起前不久一家叫“相模屋”的店推出的扎古豆腐与其甚为相配……







实物手感“大福”钥匙圈

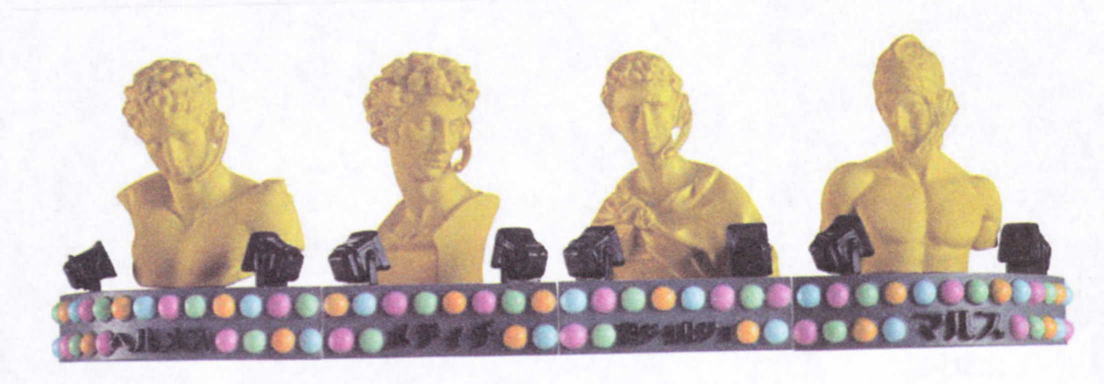
出品：–　价格：500 日元

大福是一种类似于糯米团子的日式点心，动画中也时常有出现，所以就算没吃过也见过吧。这款钥匙圈不但精致还原了大福的外表，还有着和大福一样有弹性的手感，拿在手上真的可能会不小心当做食物吃掉。挂饰还做了和食物一样的精致包装盒，并且有抹茶、香蕉、蜜柑等多种口味……非常适合吃货们随身携带。

宅收藏







石膏 BOYS 盒蛋

出品：KADOKAWA 价格：2592 日元

动画『石膏 BOYS』有着让美术生们无比熟悉的主角，加上豪华的声优阵容，在泡面番中引起了大家不小的关注。不过这玩意儿出的周边也挺让人哭笑不得的。盒蛋一套共 8 只，4 只白色、4 只金色，还原了动画中众偶像登台的造型，包括舞台灯…看他们自信的眼神，你还有什么理由觉得自己做不了偶像！

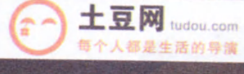
■文/windchaos ■责编/稗田 ■美编/小茧

舞武器舞乱伎

『舞武器舞乱伎』是由制作了『苍蓝钢铁的琶音』的动画制作公司SANZIGEN打造的一部原创动画。动画最大的特点在于采用了3D人物2D背景的制作方式，舞武器的设定加之3D人物呈现出与2D动画截然不同的战斗效果，配上横山克那充满大气蓬勃感觉的音乐。尽管曾写过『428』等名剧本的北岛行德在本作中塑造了一个恢宏的开头之后就流俗于一般的冒险日常，不过光是3D的作画相信就能吸引到不少观众。

Staff:
原作：Quadrangle
监督：小松田大全
系列构成、脚本：イシイジロウ、北岛行德
动画制作：SANZIGEN
制作：BBKBRNK Partners

Cast:
一希东：小林裕介
朝吹黄金：小泽亚李
野耶格：齐藤壮马



命运九重奏

『命运九重奏』是制作过『薄樱鬼』、『失忆症』等名作的乙女游戏会社Otomate的另一部游戏，在经历了2年的企划之后终于动画化。故事讲述了3女6男超能力者在飞船上的生活，多女主以及超能力的奇幻设定让『命运九重奏』在乙女游戏中也算独树一帜。动画沿用游戏的大牌声优阵容，作画也十分精良。剧情方面对原作进行了大量改编在保留悬疑的同时着力于日常以及角色的刻画，尽管是乙女游戏3名性格各异的女主相信男性观众也有观看的动力。

Staff:
原作：Otomate
监督：阿保孝雄
系列构成：高桥克彦
动画制作：Orange、KINEMA CITRUS

Cast:
小春：藤村步
结贺驱：梶裕贵
市之濑千里：下野紘
远矢正宗：佐藤拓也

PPTV 每个人的网络电视

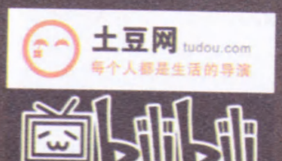


黑之宣告

以小说改动画而言，相信『黑之宣告』的素质无法让大多数观众满意。作为『Muv-Luv』众多外传作品的其中一部，『黑之宣告』讲述了20世纪70年代BETA入侵地球后东德前线“666中队”的故事。相比高能的原作小说，『黑之宣告』的战斗部分让人完全燃不起来，对原作剧情的大量删节也让原作党诟病。只能说动画仅是新作小说改编游戏的宣传PV，相信对这系列感兴趣的观众还是会选择去补小说原作吧。

Staff:
原作：吉宗钢纪、内田弘树
监督：渡边哲哉
系列构成：樋口达人
3DCGI：SANZIGEN
动画制作：ixtl x LIDENFILMS

Cast:
提奥多尔·艾伯巴赫：铃村健一
凯蒂亚·瓦尔特海姆：田中美海
爱丽丝蒂娜·伯恩哈德：山本希望





灰与幻想的格林姆迦尔

相较于同样是奇幻异世界穿越题材轻小说改编动画『记录的地平线』，『灰与幻想的格林姆迦尔』的看点无疑在于水彩风格的作画以及细腻的剧本。水彩风格的画风以及整整半话插入曲的MV式叙事风格可以看出制作组的大胆，而与哥布林鏖战整整半话的剧情以及细腻的心理描写又很好地还原了原作十文字青的细腻文笔。故事的剧情展开也总是让人出乎意料充满看下去的动力。

Staff:
原作：十文字青
监督、脚本：中村亮介
角色设计：细居美惠子
动画制作：A-1 Pictures

Cast:
哈尔希洛：细谷佳正
梦儿：小松未可子
席赫露：照井春佳
蓝德：吉野裕行

PPTV 每个人的网络电视



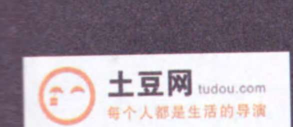
为美好的世界献上祝福

又是一部穿越到异世界冒险的“起点式”轻小说改编作品，不过『为美好世界献上祝福』走的是搞笑路线，讲述被吓死的宅男带着笨蛋神闯荡异世界的故事。尽管由STUDIO DEEN制作，动画作画水准只能算一般，大量的兼用卡使本作充满低廉的感觉，不过雨宫天饰演的笨蛋女神充满欢乐，各种笨蛋日常也让人忍俊不禁。作为一部轻松搞笑的异世界冒险物语，很适合闲暇放松时候观看。

Staff:
原作：暁なつめ
监督：金崎贵臣
系列构成：上江洲诚
动画制作：STUDIO DEEN

Cast:
佐藤和真：福岛润
阿克娅：雨宫天
惠惠：高桥李依





最弱无败神装机龙巴哈姆特

相比上一季的轻改四天王，本季轻改动画质量普遍要上乘不少。『最弱无败』号称『IS』二代，看下来世界观和剧情确实与『IS』有不少相像之处。『最弱无败』很好地继承了轻改动画开头3分钟男主必见女主裸体的优良传统，各类设定尽管庸俗却十分王道。后宫类的校园日常之外机体的战斗部分也丝毫不逊于『IS』，旧国王子王女的设定也有很多东西可挖，总体来说是一部水准之上的王道轻小说改编动画。

Staff:
原作：明月千里
监督：安藤正臣
角色设定：黒泽桂子
3DCG制作：Orange
动画制作：Lerche

Cast:
路克斯・阿卡迪亚：田村睦心
莉姿夏尔蒂・亚提司玛特：Lynn
库露露席法・恩芙尔克：藤井雪代



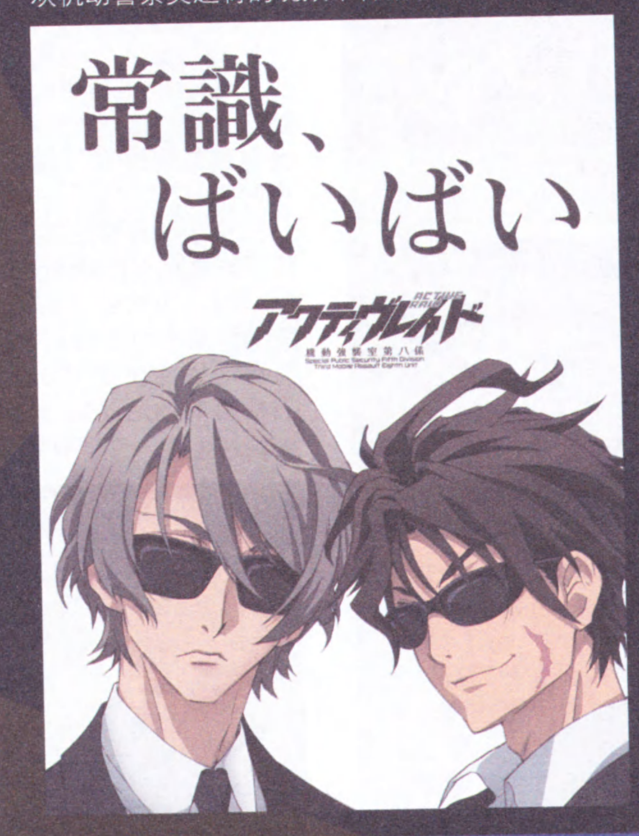


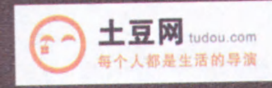
机动强袭室第八班

很久没见到这样一部机动警察类充满复古情怀的原创动画，『反叛的鲁路修』监督谷口悟朗与『LoveLive!』人设西田亚沙子的组合也是一大亮点。『ACTIVE RAID』充满昭和时代的复古与情怀，在搞笑却不失严肃的解决案件的单元剧过程中主线剧情缓缓展开。第八班的各位角色充满性格，其中几位美型的主角以及变身后战斗的场景让人不禁想起前几年走红的『基友英雄传』。尽管放在这个时代有些不合时宜，依旧是一部喜欢机动警察类题材的观众不容错过的作品。

Staff:
总监督：谷口悟朗
角色设计：西田亚沙子
脚本：荒川稔久
动画制作：Production IMS

Cast:
黑骑猛：岛崎信长
濑名飒一郎：樱井孝宏
花咲里麻美：小泽亚李





魔法护士小麦R

当年邪道魔法少女三部曲之一的『魔法护士小麦』，如今被龙之子再次拿来翻拍，不禁有些毁原作的意味。不仅当年的中原小麦变成了吉田小麦，原作中天马行空的设定改成了如今新人偶像变成魔法少女的烂俗设定。本作中新加入了偶像设定，3D LIVE的部分像极了龙之子的另一部动画『美妙天堂』。新作剧情失去了过去邪道的感觉变成中规中矩的王道魔法少女，一些搞笑梗也太过复古，想体验一下80年代魔法少女动画的观众可以尝试一下。

Staff:
监督：川口敬一郎
系列构成：村上桃子
角色原案：渡边明夫
动画制作：龙之子

Cast:
吉田小麦：巴奎依
西园寺可可娜：山崎エリイ







写这期手游侵略者的时候已经来到了猴年，一转眼发现过年的习俗已经从放鞭炮变成了拿出手机咻咻咻和抢红包，不禁感叹每年不变的东西就是一直在变。相比传统的家用机和掌机，如今玩手游的人也是一年年越来越多了。话说过年期间笔者抽卡各种欧洲人，也代表 2DM 预祝各位今年都能欧洲人。（非洲编辑注：晒够了喂！）

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 小茧

格林之书

游戏原名：グリムノーツ
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：动作冒险
开发厂商：Square-Enix
收费方式：道具收费
官网下载：http://www.grimmsnotes.jp/

MOBILEGAME


iOS


Android





手游大厂 SE 又有游戏新作，『格林之书』听名字就知道取材于『格林童话』。玩家穿越在灰姑娘、阿拉丁、小红帽、彼得潘这些经典的世界中进行冒险，根据这些经典角色重新设计而成的角色也让玩家抽抽抽根本管不住自己的手。

除了基于『格林童话』设计的经典角色之外，『格林之书』的战斗也十分有特色。游戏作为横版的动作冒险游戏让人想到最近大红的家用机游戏『奥丁领域』。在『格林之书』中玩家只需一键就能操作角色进行砍杀很是爽快，战斗的场景分为“三线”如果玩过 MD 上经典的格斗游戏『幽游白书』应该很容易理解，玩家只需上下滑动手指即可上下切线。由于游戏有背后攻击加成的设定，上下来回切线绕背的技巧在高难度本中很常用。

游戏的角色分为近战、远程、回复等不同职业，并且武器也各不相同。在队伍配置中类似于 SE 的经典手游 MA，玩家共有 4 个队长代表不同的职业，而每个队长可以设置 2 名出场角色在战斗中进行切换，实际战斗中可以出场 4 名角色 +4 名替补。而在联机模式下出场角色不受职业限制，联机时经常看到 4 远程在那如同弹幕游戏般刷素材本的场面。





『格林之书』的育成系统也十分耐玩，角色除了刷日常本进化素材可以进化稀有度之外，角色的装备还另需有了设计图之后刷素材进行打造和升级。好在武器可以随时装备卸载，不必担心有了更高级的武器后要把原先的进行覆盖。

游戏的箱庭系统也同样提升了耐玩度，从生产素材的设施到增加必杀槽、升级武器、各种仓库的最大值都需要专用的建筑。而在游戏开始时箱庭的空地远远不够用，需要玩家不断去升级主城增加空地。建造出训练设施后玩家就可以通过训练设施来提升角色的等级，根据角色的等级提升一级需要的时间从几分钟到几小时不等。

由于『格林之书』没有体力限制，加上箱庭模式也让很多玩家说『格林之书』是 2D 版的『白猫』，想想也是有理有据。一般没有体力限制的游戏刷刷刷起来更加累人，还好『格林之书』有自动战斗模式 100 级以下的本都可以挂机，而且目前的活动本也都不难，和几个好友联机刷素材也是一件很有意思的事情。



偶像活动：舞台写真

游戏原名：アイカツ！フォト on ステージ!!
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：音乐游戏
开发厂商：BANDAI NAMCO
收费方式：道具收费
官网下载：https://aikatsu-pos.bn-ent.net/

MOBILEGAME


iOS


Android





幼女偶像番『偶像活动』终于出音游手游了！游戏上架第一天微博上大友们的反应不亚于『灰姑娘女孩』手游上架的盛况。不过『偶像活动』手游从街机版的扫实体卡牌换装变成了手游标配的氪金抽卡，让玩街机版收集了一大堆服装卡牌的笔者有些惋惜。『偶像活动』手游如同绝大多数的偶像类音游一样，除了抽卡、音游、活动之外，原创的主线以及角色故事也是吸引玩家的一大要素。原作动画中的角色从星宫草莓到大空明都有登场。游戏中的曲目也涵盖了『偶像活动』4 年来的众多经典曲目让系列粉丝一本满足！

音游的玩法方面有点接近『JUBEAT』，不同于下落的模式而是采用了按节奏点击屏幕中出现的方块的形式。不过与『JUBEAT』不同的是，『偶像活动』中的方块会根据曲目进程进行合并拆分，在最高难度下最多有 16 个方块同时出现，比『JUBEAT』难多了！万代南梦宫你确定这个难度是给幼女玩的吗？这难度明明是给大友定制的！目前各类 EVENT 活动也在接连进行中，活动可以奖励相应的 PR 卡，虽然和 SR 比能力没什么卵用。其它的卡牌育成部分与大多数手游大同小异就不多介绍了，值得一提的是游戏中的装饰卡牌装备后可以在 LIVE 中进行显现。对于喜欢『偶像活动』系列的 Honey 们来说，肯定是一款必玩的手游。



GeneX

游戏原名：ジーンクロス
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：卡牌游戏
开发厂商：Bushiroad Inc.
收费方式：免费
官网下载：http://genex-tcg.com/

MOBILEGAME


iOS


Android



『GeneX』是知名卡牌公司武士道旗下的一款集换型卡牌游戏，游戏标榜超速型卡牌游戏，在卡牌战斗中玩家只需配置好 10 张卡牌并选定好攻击顺序即可。虽然卡牌战斗过程大大的简化了，不过想要获得胜利的话还是要好好研究清楚每张卡牌的技能，所以即使战斗超速作为卡牌游戏上手还是需要很长的时间。

『GeneX』最大的卖点在于大量的知名动画和游戏的角色卡牌，目前包括的卡牌有『阿松』、『侦探歌剧』、『命运石之门』、『摇曳百合』、『请问今天要来点兔子吗？』等。在手游中玩家可以使用游戏提供的固定卡包进行自由对战，目前可免费使用的卡牌包有点兔与石头门，如果想要使用额外的卡牌包或者想要混搭搭配不同游戏和动画的卡牌的话，就要氪金抽卡了。

根据免费提供的卡牌来看，『GeneX』的卡牌卡面还是相当萌的，不过作为实体集换卡牌游戏的手游版，氪金只能获得虚拟的卡牌是否值得就让玩家自己来评判了。网络对战模式适合想要玩集换式卡牌游戏，但买不到实体卡牌或者线下找不到基友对战的玩家。不过总觉得这类卡牌游戏还是要实体线下对战才有意思。



■文／如月千华 ■责编／白石、古落 ■美编／小茧



MOONSTONE
新作是暗色校园战斗剧！『サクラノモリ✝ドリーマーズ』

INFO

游戏名：サクラノモリ✝ドリーマーズ
中文暂译：樱花之森✝造梦者
出品：MOONSTONE
原画：やまかぜ嵐、日向奈尾、桜坂つちゆ
剧本：呉（呉一郎）
音乐：電気式華憐音楽集団
发售日：2016年5月27日

Story

故事的舞台"樱之社"镇，在拥有繁华街景的同时，市中心之外又保留着自然的风光……虽然表面看起来是一个十分平凡而悠闲的城市，实际上却遭受着恶灵之灾。主人公吹上慎司经历了一场飞机事故之后，不但失去了双亲，还觉醒了能够看到恶灵和幽灵等特殊存在的能力。在他刚刚升上高中二年级不久的一天，突然在教室里遭遇到了一个幽灵少女。慎司虽然印象中和她见过面，但却想不起她的名字，也不记得是不是跟她有过交谈。

慎司感到好奇，她为什么会死？究竟发生了什么？幽灵虽然无法说话，但却将真相传达给了慎司：杀死她的，正是披着人类外皮的怪物——恶灵。

以此为契机，原本平稳的樱之社陆续发生了奇怪的事件。慎司先后结识了数名拥有超常能力的同伴，也逐渐了解了敌人——恶灵是怎样的存在。

战斗的舞台是"梦境"，恶灵们就栖息在人心的深处……于是，为了保护城市，保护所爱的人，名为"樱之森・造梦者"的少年少女的团体，投入了战斗之中。



Character

秋津圆 Akitsu madoka
CV：藤森ゆき奈

身高：155cm
三围：B80/W52/H81

主人公青梅竹马的恋人。她虽然没有特别的能力，但却与主人公在一起行动。她家就在主人公隔壁，两人从小就一起长大，不知不觉间开始相互吸引，很自然地就发展成为情侣关系。可以说是很传统类型的女主角。兴趣是骑自行车，经常与主人公一起骑行。

在GALGAME里主人公有恋人的设定本来就是一个警钟，最开始坐在恋人位置上的角色似乎都会有各种悲剧发生，本作"正女主角"秋津圆也并不例外……

桐远暮羽 Kiritou Kureha
CV：仙地佑里衣



身高：158cm
三围：B88/W57/H87

拥有与异形的怪物恶灵战斗能力的少女。平时喜欢穿和服，再加上黑色长发，看上去是典型的和风美人。

怀抱着强烈使命感，为了守护樱之社而日夜奔走着。本来她一直孤身一人展开着战斗，在结识主人公之后开始与他合作面对事件。为了战斗而过于奔忙，没有机会和空闲与男生交往，这也让她颇为烦恼。



闲宫 真幌

Shizumiya Mahoro

CV：苺山文太郎

身高：160cm
三围：B89/W60/H88

比暮羽高一年级的学姐。

她自身虽然没有战斗的能力，却能够将现实和恶灵的栖息地“梦境”连接起来。没有这一能力，暮羽便无法潜入梦境，是同伴中不可或缺的存在。

性格很文静，对人温柔善良，小时候身体很弱，受过不少苦，不过后来变得很健康。



衿坂 美冬

Erisaka Mihuyu

CV：榛名れん

身高：162cm
三围：B86/W56/H85

和暮羽一样拥有战斗能力的少女。以前与暮羽做过搭档，两人曾经算得上是好友，可因为某个契机而断绝了关系。如今出现在想要投入与恶灵战斗的主人公面前，劝说他三思而后行，可见她个人与恶灵也有不小的渊源。

现在所属于美术部，平时经常穿着白大褂。绘画方面特别喜欢画自然的风景画。



吹上 初音

Fukigami Hatsune

CV：白月かなめ

身高：152cm
三围：B79/W51/H81

主人公的表妹。由于主人公的父母在飞机事故中去世，他被叔母一家收养，于是便与初音成为了兄妹。性格温柔，很为他人着想，对主人公怀抱着少女的思绪。不过由于没有特殊能力，没办法帮助主人公的行动。她虽然能够理解主人公的使命感和决心，但同时也不希望他做危险的事。



Comment

自从十年前模仿着『D.C.』打造了『Gift～ギフト～』之后，MOONSTONE便固定了自己萌系厂商的路线。这一次大胆的转型无疑是拯救了MOONSTONE，但是由于多年以来一直缺少进步和变化，品牌的风评和地位却连年下滑。制作者也终于意识到不能再坐以待毙，于是在2015年初推出了号称是老牌写手吴一郎“本气之作”的『夏の色のノスタルジア』。该作虽然并没像预期中那样获得爆发性的成功，但从网络上玩家的感想和评论来看，至少厂商求变的欲望得到了肯定。而在2016年，MOONSTONE通过最新作『サクラノモリ✝ドリーマーズ』向玩家展现的则是更大的转变。

大家看了前文的背景和人物介绍之后，或许会产生“虽然的确不是废萌，但也不过如此”的感觉，毕竟仅从介绍文字来看，这样的设定在战斗传奇类作品里也并不算稀奇……而当官方公布了第一个体验版之后，这种印象更像是一种“宣传欺诈”。

体验版的故事从一段平凡的校园生活开始，讲述了背负着事故伤痕的主人公在亲人和青梅竹马的小圆的陪伴下讴歌着青春的日子，气氛与一般的萌系作品并无二致。不过一段日常过后，故事开始出现阴暗面，主人公连续遭遇到了多次杀人事件，而且还正式获得了能够看到恶灵的能力。即便如此，主人公还是拼命地想要维持平凡的日常，直到小圆将要搬家离开这座城市，两人终于互吐心声，相互告白的那一天——小圆被残忍地杀害了。

认为是恶灵所为的主人公为了向它们复仇，而开始整天在城市里徘徊，寻找着怪物的踪迹。然而在冷静地回顾了事件的来龙去脉之后，他才恍然大悟小圆的遗体上留下了明显被人类绞杀的痕迹，换句话说，不管是否与恶灵有关，但真正杀死小圆的或许只是人类。而体验版就在主人公下决定要为小圆复仇之后戛然而止。

怎么样？是不是觉得体验版和游戏介绍看起来完全不是同一个世界线？

实际上，体验版的故事便是一个“序章”，在那之后三年主人公才与暮羽等人相遇，开始了团体的行动。在与怪物战斗的同时，为了实现复仇追查着杀人鬼的踪迹。值得注意的是，虽然官方至今没有正式说明，但已经去世的小圆似乎会以幽灵的身份在故事本篇中登场……

不管是这种隐藏信息的宣传手法，还是体验版精彩的内容，本作MOONSTONE的确一反多



年来不温不火的印象，想要搞个大新闻的样子。不过为了能够吸引一般萌系玩家，作品被分为了前后两部，第一部自然就是故事主线的校园战斗剧，而第二部则是讲述与女主角们的甜蜜日常，可以看得出厂商对于玩家和市场的考虑还是比较周全的。剧本写手吴一郎也表示，本作会成为MOONSTONE历史上最“重口”的作品（坦白地说笔者还是认为很难比『何処へ行くの、あの日』更“重口”……），但同时也不遗余力地表现出女主角们的萌系魅力，那么这两种元素如何融合起来也将是本作的一大难题。▲

■文 / 如月千华 ■责编 / 稗田、古落 ■美编 / 小茧

少年少女的十年恋爱历程

tone work’s新作『銀色、遥か』

INFO

游戏名：銀色、遥か
中文暂译：银色远方
出品：tone work’s
原画：恋泉天音、秋野すばる、武藤此史、柚木ガオ（SD 原画）
剧本：丘野塔也、魁、にっし~、白矢たつき、真崎ジーノ、今科理央
音乐：どんまる、MANYO、水月陵、しょうゆ、Meeon
发售日：2016 年夏预定

STORY

故事的舞台，是以日本札幌为原型的北国都市幌路市。在这个每年几乎有一半时间与白雪相伴的最北的政令指定都市（自治市），四月飞雪也不少见。这里也与现实的札幌一样，即便是在飘雪的季节，只要离开城区不远就能享受壮阔的美丽风光，是一个倍受自然眷顾的城市。

主人公新见雪兔是一个善于察言观色的老好人，在学校里是受同学和老师称赞的优等生，朋友也很多。本作的故事，便是从雪兔上初中二年级，即将迎接又一个春天的时候开始说起。

青春期小小的邂逅和内心的萌动，成长中挫折和奋斗，以及为了幸福的奉献和收获……从这个时候开始，少年和少女的思念经过十年时间的沉淀逐渐化为结晶，在雪国留下一个个美丽而真实的恋爱故事。



CHARACTER

Bethly Rose Daisley
贝丝莉·萝丝·迪兹莉

CV：橘まお

身高：160cm
体重：48kg
三围：B90/W58/H89
血型：A
生日：12月28日



来自枫叶之国的转学生

来自加拿大的转学生。亚麻色的长发和清澈湛蓝的双眸是她的特征。性格比较内向，老实沉着，感情很少表露在外。由于正在学习日语，与人对话时只能说出最简洁的语言，这让她给人一种冷淡而面无表情的印象。不过与这看似冷漠的外表相反，她实际上是个纤细而温柔的少女。十分擅长绘画。

贝丽丝作为一个与主人公一同成长的女主角，个人路线的看点就在于这样一个最初对日本十分陌生，只能用只言片语来交谈的少女，在交流之中逐渐融入周围的环境，冰冷的脸上最终浮现出笑容的过程。

永远的追梦人

Aoi Hinata
苍井 雏多
CV：柳ひとみ

身高：158cm
体重：48kg
三围：B85/W56/H86
血型：AB
生日：8月8日

比主人公小一岁的学妹。交友面广，朋友很多，很容易与人亲近，看见遭遇烦恼的人就忍不住伸出援手。由于交朋友方面完全不知收敛，总是给自己揽上各种麻烦事。将来的梦想非常非常多，不过大多数理想的职业都有些大妹风格。

雏多在幼年时期因为体弱多病，在上初中之后便比他人更多地怀抱着对未来的憧憬，她为了将自己的梦想一个个全部实现，而进行着踏实的奋斗。雏多从初中开始的故事讲述的便是这样一个追梦的少女，在时间的流逝中也不失纯真，率直地成长起来的过程。





憧憬舞台的戏剧少女

Nashiro Momiji
名白 椛
CV：铃谷まや

身高：153cm
体重：50kg
三围：B85/W59/H86
血型：AB
生日：10月21日

故事一开始就坐在主人公邻桌的同班同学。对戏剧非常感兴趣，放学后经常一个人用喜欢的书籍代替台本，练习朗读。平时给人感觉有些迟钝和马虎，偶尔还会毫无前兆地语出惊人。不过一旦站上舞台，她给人的印象就会发生180度转变，展现出威风堂堂的姿态。

在她的路线中，作品会表现出那种初中时代男生女生互相开始认识到对方是异性，从而产生青春期特有的距离感。在两人关系走近之后，面临“恋人”的烦恼，椛会通过戏剧的方式来展现自己的内心，与主人公一同成长。



随着距离变化的妹妹

Niimi Yuduki
新见 雪月
CV：くすはらゆい

身高：147cm
体重：46kg
三围：B77/W54/H79
血型：A
生日：2月14日

与主人公之间有着微妙距离感的义妹。主人公父亲再婚对象的女儿，从一年前开始在同一屋檐下生活。故事初期还不怎么亲近主人公，不过随着时间的流逝，逐渐敞开心扉，变成像小狗一样爱撒娇的妹妹。她性格虽然老实，但是内心坚强，是懂得通过努力获得认同的类型。

初中时代和高中时代，雪月与哥哥之间不同的距离感是雪月线故事的一大乐趣。这可以说是兄妹恋故事中王道的王道。另外，据说这条路线的主要看点是兄妹之间温馨的交流……谁信啊？





冰上舞蹈的高贵天鹅

Kisaragi Mizuha
如月 瑞羽
CV：风音

身高：161cm
体重：52kg
三围：B89/W55/H91
血型：O
生日：1月25日

以世界冠军为目标的花样滑冰选手。与主人公是从幼稚园就认识的青梅竹马。在经过为期两年的滑冰留学之后，两人得以重逢。

作为选手小有名气的她，再因为她看上去冷淡而成熟的印象，给周围留下了一种“孤高的帅气女性”的印象。不过只要与她走近，就能发现她其实是个很有包容力，懂得体谅人的温柔少女。

她的个人路线将以花样滑冰为中心展开，如何实现世界冠军梦便是最大的看点。另一方面，两人从青梅竹马转变为恋人的过程十分清纯，恋人到深深相爱的过程也将描写得十分细致，制作者表示力求展现出“两人平凡的相遇正是一种命运”的感觉。



来自枫叶之国的转学生



描写“等身大”的恋爱——这就是Visual Art' s旗下的品牌tone work' s从处女作『初恋1/1』开始便不断追求的目标。在第二作『星织梦未来』中，制作者除了通常的学园篇之外，还为每个女主角都准备了容量十足的After篇，一丝不苟地描写了男女主角从相识、到相恋、再到共度人生的过程，在当年获得了“纯爱物的顶点”的美誉。作为tone work' s的最新作，前不久公布的『銀色、遥か』自然而然也将延续并发展累积下来的优点。

本作中，除了“学园篇”和“After篇”，还存在描写少年少女们初中时代的“初中篇”，男女主角们大多是在初中篇相识，在学园篇相恋，在After篇走入社会和婚姻殿堂。通过这跨度超过10年的时光，来描写他们之间的“完整”的恋爱。

在故事方面，本次与前 作主要有两点不同。首先，『星织梦未来』从某种意义上来说，描述的是“理想的恋爱”，不管哪条路线都是十分完美的Happy结局，而本次则将在这份完美中掺以少许苦涩，从而增加故事的深度。第二，由于前作故事开始阶段，主人公就已经拥有完整的人格，因此他在故事中的表现，以及各路线结局都大同小异，而本次，在故事初期的初中篇中，根据玩家的选择，主人公也会有朝着不同的方向发展，最终各个路线结局中也会走向不同的道路，这也会让他与女主角之间的互动更为吸引人。

从现在的情报来看，tone work' s本次毫无疑问也将全力出击，如今在宣传方面就已经取得了一半的胜利。不过值得注意的是，丰富的故事让『星织梦未来』的游戏时间达到了70小时，这与近年来游戏轻量化的风潮背道而驰，本次如果说将在前作的基础上继续增加容量，不知道还有多少玩家能够接受呢？▲



ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play！
DVD

微笑动画月号报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 小茁

2016 年 2 月

读者们猴年大吉！万事如意！虽然出刊时候正月十五都过了 ww 新年要有新气象，不过 Nico 这边倒是依旧红红火火地被“阿松”相关刷了满屏。日本著名同人贩卖站虎之穴的月销量前 100 也是被『阿松』屠榜，而且『阿松』动画第一卷的蓝光 DVD 首周销量已经达到了 7.9 万这一惊人的数字，再加上去年 12 月发售的 ED 首周销量 6.7 万打破了歌王子的动画单曲初动记录，看来这股“松风”大概还要刮上好一阵呢！ Vocaloid 那边细看榜单会发现不少“新面孔”，新鲜的声音如上期提到的“VOCALOID Fukase”还有“flower”等也有原创曲上榜，如古参 P 主石風呂 P 就投稿有“Fukase”新曲『龍の谷と太陽の砦 / 歌、Fukase（番号：sm28173207』。读者们很熟悉的黒うさ P 本月有两大喜讯，一个是作品『初音ミク』千本桜『オリジナル曲 PV』（番号：sm15630734）于 2016 年 2 月 11 日越过千万再生大关，自投稿日期耗费三年七个月达成“神话曲”成就，成为继『初音ミク　が　オリジナル曲を歌ってくれたよ「メルト」（番号：sm1715919）』和『【初音ミク】みくみくにしてあげる♪【してやんよ】（番号：sm1097445）』之后 Nico 第三首“神话曲”。再来是本季动画『机动战士高达 铁血的孤儿』最新公开的插曲『戦火の灯火』由黒うさ P 作词作曲，演唱者也是 nico 出身开始进入商业领域的“和楽器バンド”（mylist/37649890）乐队主唱鈴華ゆう子。

【闇音レンリ】曖昧さ回避【オリジナル】

番号：sm28038974 作者：Police Piccadilly

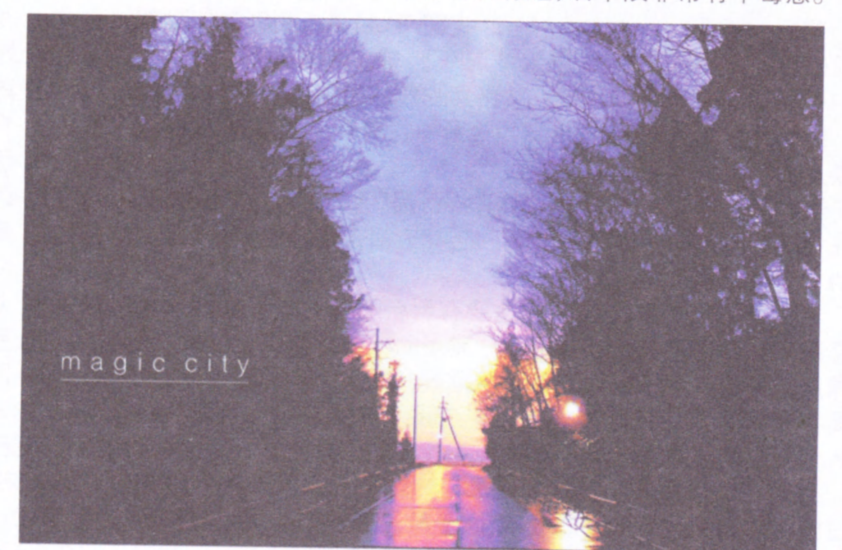
其实 UTAU 类在我们的 Nico 月报里出现频率很低，本月要强推这首在一堆 Vocaloid 新曲中曾夺下日榜亚军的 UTAU 新曲。大概也有对 UTAU 不甚了解的读者吧，UTAU 是人声合成软件「歌声合成ツール UTAU」的缩写，是作者飴屋 P 为了支援人力 Vocaloid 而推出的软件。而人力 Vocaloid 和 Vocaloid 两者完全是不同的概念，Vocaloid 是为了演唱歌曲而提前预制好发音从而实现自动演唱的软件，人力 Vocaloid 则是主动地将现有已演唱完成的歌曲或者并不是为了 Vocaloid 而录音的素材进行人工处理而得到发音素材的行为，这种行为通常异常繁琐且工作量大，没有很高的热情和足够的毅力是很难完成的，比如国内某 x 站就有著名的人力 Vocaloid 如葛 x 等……这首新曲中使用的“闇音レンリ”是专门为 UTAU 而创造的女性音源，拥有自己的人设，主要特点是发声力度强，擅长高音。这首新曲『曖昧さ回避』除了其本身优美的旋律外，在很有难度的 UTAU 音源的调教领域也交上了漂亮的问卷，诚挚推荐。Nico 古参女唱见ヲタみん随后投稿了其翻唱版（番号：sm28240217）。



【flower】「magic city」【オリジナル】

番号：sm28051380 作者：電ポル P

作者電ポル P，国内爱称他“电线杆 P”，想必大家并不陌生。稍微有点疑问的大概是标题中的“flower”吧？不过電ポル P 已经不是第一次使用“flower”了，不知道大家还有没有印象，去年暑期推荐过一首電ポル P 大热的 Flower 曲『曖昧劣情 Lover（番号：sm24237168）』，这次则是应邀为 Flower 的新原创曲专辑『一期一会』创作的新曲。“Flower”是倾向于 ROCK 风的较为中性的音源，音色听起来有种迷醉感。同时在 Nico 投稿的还有同为专辑收录曲的『【flower】ヒトサマアレルギー【オリジナル曲】（番号：sm28108489）』，作者かいりきベア（mylist/25602141），从编曲来看是一首更传统一些的 Rock 曲，曲调有趣，后半段非常有中毒感。



Alice in 冷凍庫 / feat.IA

番号：sm28242091 作者：Orangestar

来自异常勤奋的 P 主 Orangestar 的新作——『Alice in 冷凍庫 / feat. IA』。这首新作前奏刚起时候使用的音效有奇妙的冰冻感，随后鼓点就非常鲜明，立马给人灌输了一个印象很深的主节奏，而且贯穿了前半首歌曲。这一节奏非常欢快，可听性极强，当你觉得整首歌都将是这个风格的时候，Orangestar 偏偏在歌曲过半时候强行转调了，舒缓的一段过后又转会回了另一段强烈鲜明的节奏来和前半段呼应，还提高了音高来给后半段加强感情渲染，整个作品不管从配器还是编成都给人耳目一新的感觉，是非常有趣的曲构成。另外结尾的贝斯好听极了～



【ニコニコラボ】shoutër【VOCALOIDS】

番号：sm28203575 作者：halyosy

对于 Vocaloid 版块，这个月的一大亮点就是 halyosy 的新合唱曲了！自从 2009 年的名曲『【ニコニコラボ】「Smiling」【halyosy that is presents】(番号：sm9078182)』以来，从去年开始，halyosy 又重新开始创作合唱曲了，去年的『Connecting』和『Blessing』都吸引了不少唱见组团演唱，不知道下个月时候会不会就有豪华的唱见团体来进行翻唱了呢？新曲『Shoutër』名字意为"叫喊"，歌词中也多次出现，加上欢快的曲调有叫喊至声嘶力竭的爽快感。

除此之外，本月 Vocaloid 版来自きくお的新投『【ミクオリジナル曲 PV】のぼれ！すすめ！高い塔【きくお x 西島大介】(番号：sm28055698)』和一首略微猎奇风的『彼女は死んだ / 初音ミク (番号：sm28000734)』，后者作者テレカ虽然只是个 2014 年年末开始投稿的名不见经传底边 P 主，但在这首新 Rock 曲短短两分多钟中穿插的一段美声感的咏唱就已经令人印象深刻，加上后面的多次转调的曲调，使得整首歌非常的狂气和有魅力，也值得诚意推荐。









ゴーストルールを歌ってみた あやぽんず*

番号：sm28023656 作者：あやぽんず＊



唱见版掀起了演唱 DECO*27 新作『【初音ミク】ゴーストルール【オリジナル曲】(番号：sm27965309)』的风潮，这首新曲上月出刊时才刚投稿，成绩还不是特别亮眼，没想到后劲十足，原曲已经近 90 万再生不说，唱见版前十里一半都是这首的翻唱，连带 DECO*27 的老作名曲也都一一重回 Vocaloid 榜单，DECO*27 老师的功力果然不能小视啊。作为 DECO*27 翻唱大军中的一员，あやぽんず＊从音色来说是个完全的萝莉音，2010 年年末就开始在 Nico 投稿了，投稿频率平均每月一曲，算是很稳定勤劳的翻唱者，经常和另一位声线也异常可爱的女唱见ゆいこんぬ (mylist/23208338) 合作投稿合唱曲，投稿曲的成绩也都很不错。这次翻唱 DECO*27 的新曲，虽然音色依然可爱，但是力度很强，意外地适合这首歌的氛围呢。男性唱见方面 luz 的版本也不错→『ゴーストルール 歌ってみた【luz】(番号：sm28175322)』。

本月的 Nico 那边还有些与投稿作品无关的不太好的消息，估计有关心一点 Nico 八卦的读者都知道和某位唱见有关。其实常说 Nico 是小型娱乐圈，有时候有些事情很难说清，追星行为也都很是复杂。希望读者们能多关注 Nico 投稿者的投稿，不要太钻牛角尖了。进入春天，很快三四月由同人祭引发的投稿高峰期大概也快了吧，希望大家今年也有很多很多的好歌听，收获很多同好和快乐的音乐心情。我们下期再见啦！(o´・∀・)ﾉﾊｰｲ▲

悠远的回响
——2015年Nico年末小结

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD Check And Play！

■文／蒲牢 ■责编／稗田 ■美编／小茧

【前言】

随着春节的鞭炮声响，又到了年终开“大会”的时候了!15年的话题趋势大致是年初同样由DMM出品的“刀剑乱舞”对上了红红火火的“舰娘”，女性向的刀剑加上男性向的舰娘，DMM真是有眼光！刀剑2015年可是创造了不少神奇现象，比如博物馆展览名刀柜台前排到天际的女性参观者队伍（ry。年中游戏『splatoon』发售后，也迅速加入了热点议题的队伍，为15年Nico实况圈的繁荣做出了不可磨灭的贡献，年末动画『おそ松さん』更是霸占了每天的各项目日榜和周榜。15年对于重点关注的Vocaloid板块来说大概是风起云涌的一年吧，15年的总结依然尽量在Vocaloid部分多放进一些热点话题作，唱见版也是比较重要的一部分，音乐甚至舞见、实况等都会放在一起多少有所涉及。毕竟个人能力有限，难免有力所不逮的部分，也拜托读者朋友们多见谅了。

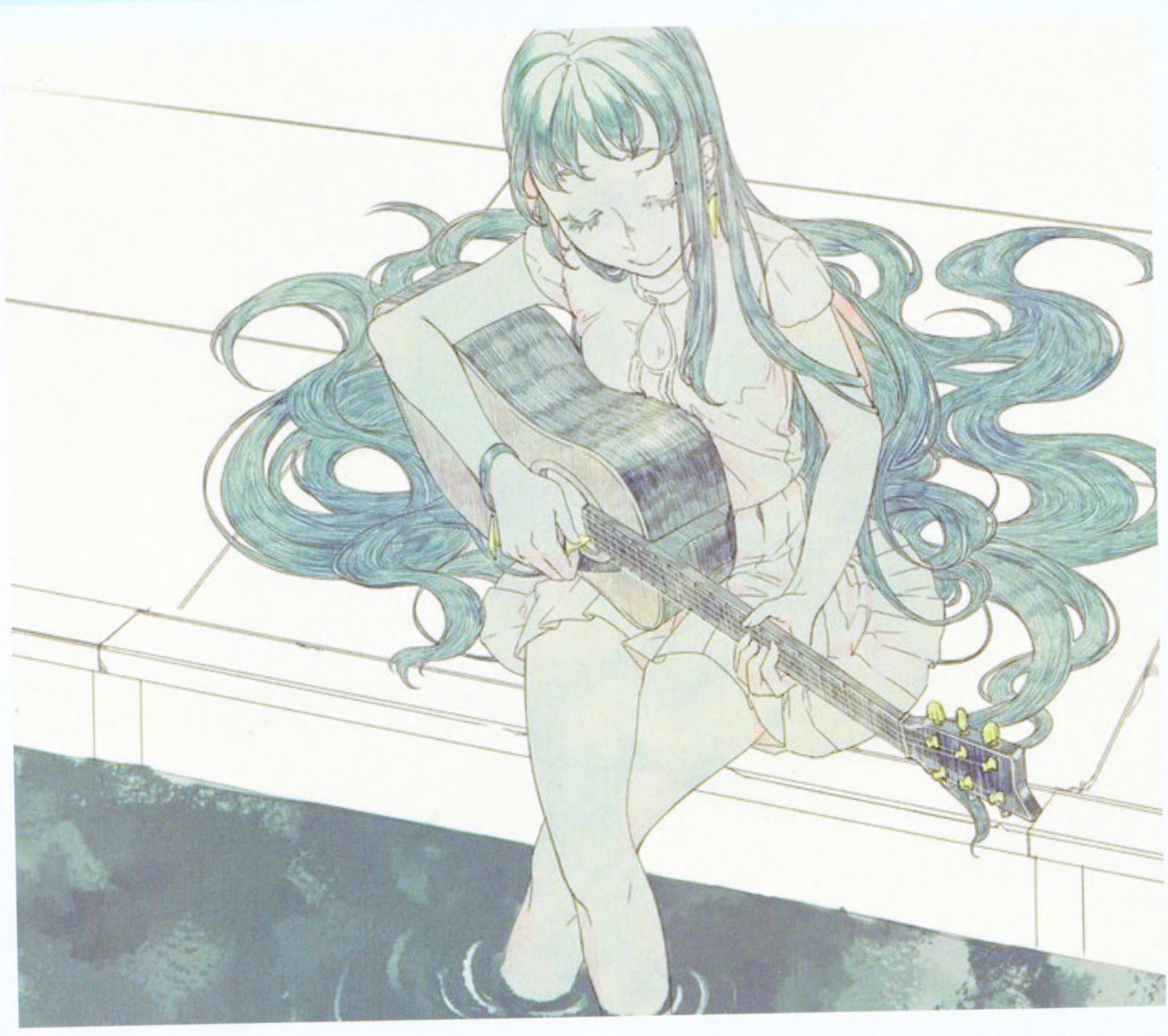


【Vocaloid】

れるりり自从他2012年的投稿『脳漿炸裂ガール』（番号：sm19133907）大热之后便一发不可收拾，『【初音ミク＆GUMI】一触即発☆禅ガール【オリジナル】』（sm21283394）和『【鏡音レン】聖槍爆裂ボーイ【オリジナル】』（sm21702752）等中二名曲也相继出炉，洗脑程度不分高下，而れるりり在2015年也继续坚定不移地走在这条道路上。15年开年新曲『厨病激発ボーイ/ 厨病激发boy（番号：sm25223315）』看似不属于“girl”系列了，其实本质一样中二又黄暴，现已开始进行小说改编。年中投稿『【GUMI】ヘリオライト【オリジナル】（番号：sm26167279）』是为页游『ケルベロスブレイド』所创作的主题曲，质量上乘但是亮眼度不高比较中规中矩。2015年因为其名作『脳漿炸裂ガール』再生超过400万，还特地投了一首重编曲版本（番号：sm27532806）。同名电影也于2015年7月25日全国上映，是Vocaloid第一部真人化的电影作品，漫画的连载也已经出版了第一卷单行本，可说是一位2015年多处开花的P主。







如果要在2015年的Nico上找一位与れるりり一样红的P主，那自然就是HoneyWorks了。这个创作组合自从2014年年初主流出道之后一直很努力，成绩也不错。15年首先是年初为动画『魔术快斗』创作的OP『アイのシナリオ（番号：sm25402016）』在唱见版掀起了翻唱热潮，其后年中又为大热动画『火影疾风传』创作新ED。在Nico投稿异常勤奋（虽然大部分是为了宣传），2015年最多的投稿要数和歌手CHiCO组成的组合系列作品，比如投稿的『プライド革命 / CHiCO with HoneyWorks（番号：sm26809264）』将作为热门动画『银魂』的最新OP。Honeyworks作品「ずっと前から好きでした。~告白実行委員会~」也在同年宣布制作真人电影（官网：http://www.honeyworks-movie.jp），16年4月23日上映。



ナブナ这位P主在2015年大概是出现在月报推荐中频率最高的一位了，凭借2014年的大热投稿作品『ウミユリ海底譚（番号：sm22960446）』和『夜明けと蛍（番号：sm24892241）』迅速蹿红，跻身Nico一线P主的行列之后，在2015年再接再厉投稿的miki曲『【miki】 劇場愛歌 【オリジナル曲】（番号：sm25645403）』和初音曲『【初音ミク】 メリュー 【オリジナル】（番号：sm26238908）』等等都成绩亮眼，2015每一作新投都能超过10万再生无一失手。7月也终于发行了自己的首张商业出道专辑『花と水飴、最終電車』，2015年年末『夜明けと蛍』迈过了百万再生大关，ナブナ也翻唱了自己的这首作品并在2016年元旦投稿作为百万纪念(番号：sm27921887)。

“とあ”这个名字也不可不提，2013年初投稿，2014年就开始翻红的P主とあ可谓一路顺风顺水，自从2014年『ツギハギスタッカート（番号：sm23762151）』以来，创作热情依然饱满，亮眼作品也很多，算是近年新生代P主的代表之一了。2015年初春投稿的『FLOWER / とあ feat. IA（番号：sm25489388）』和『パズルガール / とあ feat. 初音ミク（番号：sm25872280）』就是两个极其耐听的代表作。とあ15年风头正劲，除了4月在与NICONICO超会议同期举办的V+同人展会“THE VOC@LOiD 超M@STER31”上发售同人专辑外，也开始迈向商业领域，9月17日他投稿新曲『リグレット』，同时宣布将和“nameless”合作发行专辑，真是可喜可贺。



值此年末之时，再次感谢一下多年来还在努力出新作的古参P主们，在2015年依然勤奋工作，出产大量新作。像一年末投稿的CosMo即暴走P带来的『【GUMI】リアル初音ミクの消失【オリジナルMV】（番号：sm26813372）、halyosy新的合唱作品『【ニコニコラボ】Painter【VOCALOIDS】（番号：sm27399621）』、DECO*27的『【初音ミク】チャンバラジョニー【オリジナル曲】（番号：sm27804706）』等等，此外Vocaloid区也依然迎来了众多“唱而优则写”的唱见转职新P主们，如そらる的处女作『【初音ミク】嘘つき魔女と灰色の虹【オリジナルPV】（番号：sm27512085）』，和まふまふ『【初音ミクsweet】ショパンと氷の白鍵【オリジナル曲】（番号：sm25308401）』等。哦对了，15年还有新的百万再生金曲——14年年末投稿的来自海外P主的英语Vocaloid作品『【VOCALOID Original】ECHO【Gumi English】（番号：sm24643818）』，或是結月ゆかり专精的P主“露吐”作曲、实况主レトルト参与作词的『全く身にならないソング【オリジナル曲ＰＶ】（番号：sm25771502）』，也是可喜可贺~

这么一看15年的Vocaloid版亮点也是相当多，更值得一说的是在下半年杀出重围的几位新P主，无论是自己曲子的质量还是对自己风格的把握都很优秀，是Nico的新希望，是Vocaloid版2015年当之无愧的明珠们（比心）。

15年7月7日，“低所得P”投稿了他的第一首Vocaloid作品『流星メテエシカ』，风格上热爱钢琴和弦作为主调和定音，此后新曲『auLelia（番号：sm27232896）』明显大胆了许多，曲中刻意的转调和间奏时候的钢琴干脆清爽，值得称赞。







新P主“ナユタン星人”则从出场就显得与众不同，宣称自己是在Vocaloid版块投稿的外星人P主，连mylist都取名叫做“ナユタン星基地局”ww。作为2015年7月1日初投稿的大新人，曲子都是电波系洗脑神曲，充满了如宇宙电波一样的神奇跳跃节奏和迷之电音，凭借初投稿就收获了第一个十万再生。其后凭借新作『パーフェクト生命 / 初音ミク（番号：sm27304884）』又夺下周刊冠军和另一个十万再生，前途简直闪闪发光，无可限量。THE VOC@LOiD 超 M@STER33就有8曲入的新碟参加，简直是进度比火箭还快的新P主呢！

15年还有一位初投稿就收获十万再生的新P主——caco-2。『【初投稿】　セカイセイフク　/ feat. 初音ミク（番号：sm27648736）』开头的旋律就很入耳，编曲中各种元素的运用也相当大胆，配器种类繁多曲子给人一种自然的华丽感。12月5日勤奋地投稿了新曲『EXiT / caco-2 feat. GUMI（番号：sm27732198）』一改首作的活泼气氛，是首力量感十足的劲爆舞曲，至今也取得了不错的成绩。

新P主hano的Vocaloid曲风倒有几分Nico两三年前时流行pop曲风的怀旧感。作品『【初音ミク】 Be Myself. / hano feat.初音ミク　【オリジナル】（番号：sm27492252）』连续两日夺得日榜榜首，是一堆主流重摇滚和中二曲里相当洗耳朵的一首了。

最后提一句，2015年各大厂商对于新品种Vocaloid的开发也是没有停歇的，比如人气乐队“SEKAI NO OWARI”的主唱Fukase的音源Vocaloid化就是年末的重磅话题之一。以Fukase为音源的『VOCALOID4 Library Fukase』将于2016年1月28日发售，Nico上现在投稿的



"Fukase"作品中れるりり的『【VOCALOID Fukase】僕がモンスターになった日【オリジナル】（番号：sm27962865）』和个性P主ATOLS的『【VOCALOID Fukase】 アリス【オリジナル】（番号：sm27941696）』听起来很有新鲜感。说起来ATOLS15年除了各首sense爆棚作品外还有一首为了"CeVIO"系列音源"ONE"创作的作品『【ONE】 ミライ【フルバージョン】番号：sm27480641』，未来感十足，神无月的调教也堪称"已趋化境"。认真严肃地分一下类的话，"CeVIO"系列其实并不能归类到Vocaloid里，Vocaloid普遍定义为YAMAHA语音合成软件的总称。"CeVIO"系列是由其他多家公司合作开发得一系列语音合成软件的总称，名称来源于将表示声音的英文单词"Voice"转换字母拼写顺序而成"CeVIO"，产品最大的特点除了可以和Vocaloid一样输入音调歌词"唱歌"以外，还着重开发了说话功能。

【音乐】

有几位还是要放到音乐版来讲比较合适，这几位都是从Nico出道已经或即将发售个人原创商业专辑的P主或唱见。

米津玄師在主流音乐圈的成绩一直相对稳定，15年年末结算的数据也算是不错，2015一开年，米津玄師就发售了他的新专辑『Flowerwall』，2015年10月7日正式发售的3rd Album「Bremen」（试听：sm27228552）更是取得了首周公信榜第一的好成绩。最近40mP也想进军原创演唱方面，2015年4月宣布以"イナメトオル"名义作为创作歌手活动（主页：www.inametoru.com），但暂时还没有特别大的动静，不知道2016年会不会也活跃起来。

唱见方面治愈系男唱见kk因为其厚实的声线和选曲方面的眼光，特别是他优美的和声和颤音，笼络了不少死忠的粉丝，而且Nico投稿速率和质量都是中上之流，累积多年后终于在本年度以"上北健"的名义作为创作歌手出道。还有2015唱见版最大爆点之一的トゥライ（即：流星P）突然复出并推出个人商业原创专辑『ブラックボックス』（个人主页：http://to-lie.net/），随后又宣布将和多年合作的VALSHE结成新的双人演唱组合「ViCTiM」活动（公式主页：http://victim-web.com/），新专辑发卖后又开办有握手会mini Live等，也有参与电视台宣传，算是相当"进击"的一年。



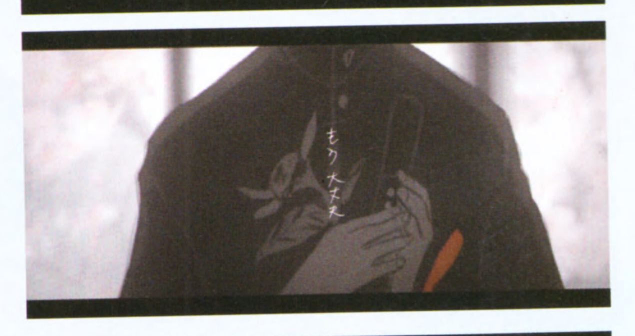


【歌ってみた】

唱见版主要提一下2015年发力，进入事业高峰期的唱见。

首先不可避的就是上文的トゥライ（即：流星P），他是Vocaloid版和唱见版都不可磨灭的印记之一，作为P主时P名"流星P"，笔下诞生过名曲『Magnet』，作为唱见时也拥有大量死忠的fans，自2010年后接近神隐，只作为Valshe的专辑制作人不时进入大家眼帘。首先是トゥライ开始回归twitter，久违了五年的新Nico投稿『【トゥライ】「アカイト」歌ってみた（番号：sm25783305）』炸出了大量岛国和国内的古参Nico厨，不仅仅是迅速登上每时ranking的首







位，而且听众们投的宣传point也是一天内迅速突破十万（每一百point一百日元），时隔不久又投稿『【トゥライ】「チルドレンレコード」歌ってみた（番号：sm26510251）』，选曲来自近年大热P主じん，这种多年前名唱见（也是名P主）和这几年新的名P主的结合也是颇有意味。自2008年6月初投稿『「ブラック★ロックシューター」歌ってみた（番号：sm3690864）』以来已经是投稿七周年，辛苦了。随后又出人意料地参与了10月25日举行的15年超party，2015年也算是他的fans最幸福的一年了。

唱见区的中坚实力派15年也依然稳定发挥，像14年人气很高的伊東歌詞太郎的『【伊東歌詞太郎】恋愛裁判【歌ってみた】（番号：sm26631466）』或luz的『Masked bitcH 歌ってみた【luz】（番号：sm26515005），亦或是りぶ的『アカイト 歌ってみた【りぶ】（番号：sm25673221）』都是很不错的作品，りぶ15年

的新专辑卖得也不错。近年来这群中生代唱功不断进步，也会投机选适合的曲子，15年算是都四平八稳。

脱颖而出的新人也有，比如しんやん这位唱见就算是2015年的一匹黑马了，他2015年6月开始在Nico投稿，初投稿『からくりピエロ（番号：sm26479109）』已经13万再生，新作『【ブリキノダンス】 歌ってみた ver.しんやん（番号：sm27740542）』是一首日向電工在2013年年初投稿的旧曲，该翻唱投稿后直接空降唱见版日榜第一的位置。しんやん算是普通的少年声，基本功扎实，声量也很不错，不像很多新人声音轻飘，选曲sense也不错。

ウォルピスカーター大概可以算是借着近几年Nico热爱各种高音区表现出色的男唱见的东风火起来的一位唱见。ウォルピスカーター从2012年10月开始投稿，2015获得了自己第一个日榜第一，2015年4月的投稿『【ウォルピス社】アスノヨゾラ哨戒班を歌ってみました【提供】（番号：sm25932228）』收获第一个100万再生。借最近大热的机会决定发售专辑『ウォルピス社の提供でお送りします。』，和他百万曲『アスノヨゾラ哨戒班』的原作者orangestar合作的新作『時ノ雨、最終戦争番号：sm27831783』中高音区的表现独树一帜，对歌曲的掌控力也可圈可点。

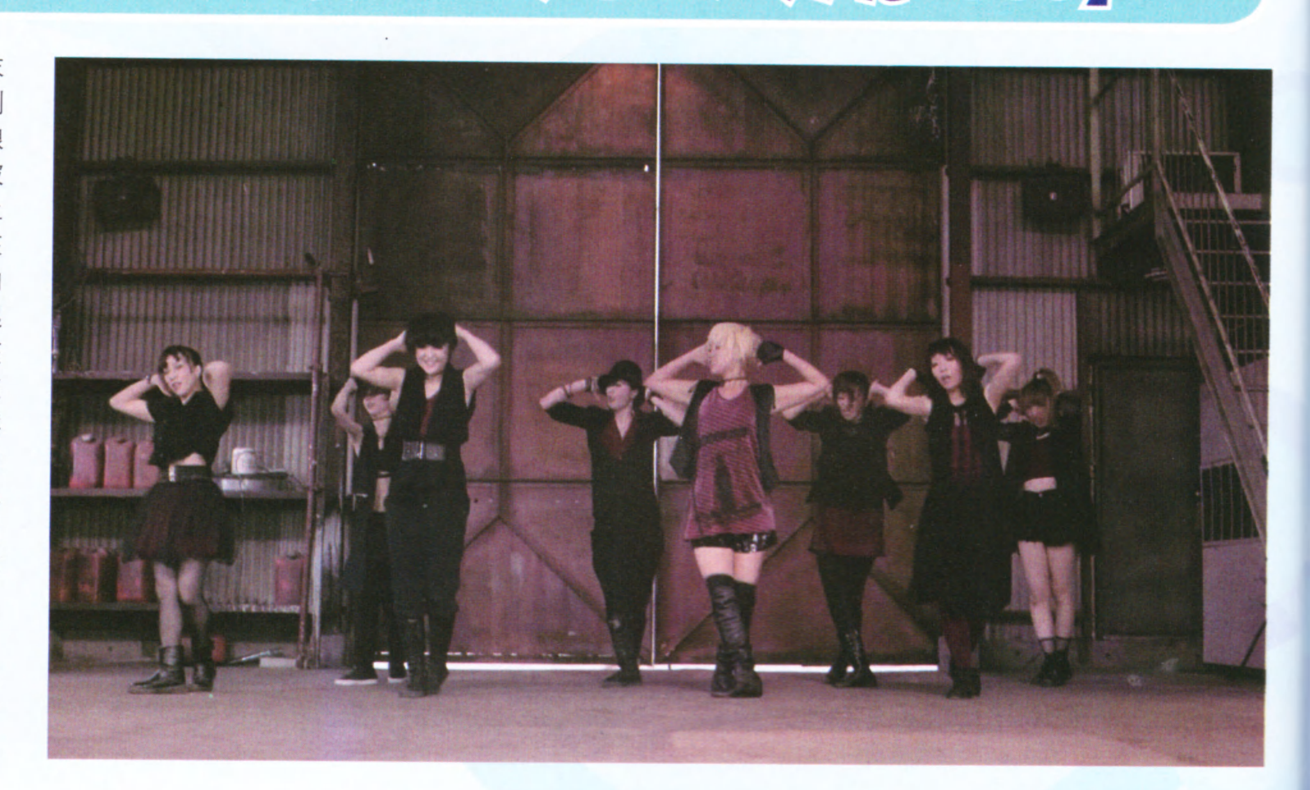




Nico的2015年末因为『おそ松さん』这部动画可算是热闹极了，这部恶搞动画也一时风头无双，『阿松』（おそ松くん）是由赤冢不二夫于1962年至1969年连载于『周刊少年SUNDAY』上的作品。本次也已经是第三次动画化了。第一集就因为恶搞太过出格被“管制”不许收录进蓝光及DVD，连所有在线的动画站点也要在限期内下架www！虽说恶搞引来不少争议，不过『おそ松さん』的OP也正因为各种动画本身的“梗”而成为Nico最热门的声真似歌曲，一时间擅长模仿的up主们像打了鸡血一样层出不穷，各种梗各种模仿作品目不暇接，刷唱见日榜好几天都像“阿松年末狂欢节”，今天十首新作，明天又来十首，感觉2015年没听过几首“阿松”相关作品，那一定是out到没边了呢XD

【『演奏してみた』&『踊ってみた』&『实况』etc】

除了上文提到的『おそ松さん』雄霸年末的演奏日榜之外，另一个在演奏区和实况区特别热门的话题就是『Splatoon』了，这款乌贼娘游戏自15年5月底发售以来，全球销量早已突破100万，而且还在持续增长中，2015年末日本本土总体销量也终于突破100万，是近年极其少见的在日本本土还能卖过100万的作品。由于游戏本身的易上手和联网多人合作的乐趣性，Nico上也刮起了乌贼娘旋风，一些名不见经传的实况主由于该游戏的实况而突入日榜周榜。游戏官方随后也在不断更新新武器新地图来保持玩家的热情，后续更新的“真剑对抗模式”等也颇受好评。游戏的热卖带来Nico各种衍生的大量投稿，唱见版多见各种声真似和衍生原创，还有不少奏见用自己的乐器演奏游戏的主题曲，如著名的古参奏见事務員G的作品『Splatoonのテーマ曲「Splattack!」リハの合間に遊んでみましたｗ【事務員G】（番号：sm26605245），此外大家熟悉的几位奏见まらしぃ（mylist/8208046）、てっぺい先生（mylist/24003345）、石川綾子（ch.nicovideo.





【致哀】

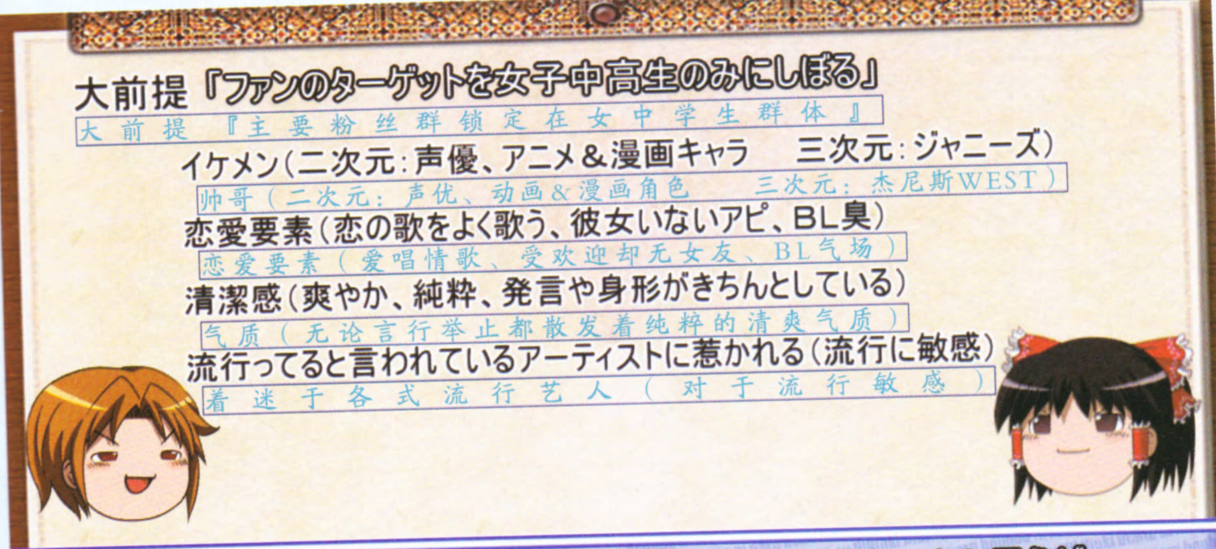
2015年接连有两位大家熟识的P主去往“他界”，借此机会也再次表达一下哀思并提醒大家保重身体不要熬夜。其一是14岁开始在Nico以“ぽわぽわP”和“椎名もた”名义投稿多首惊艳作品的P主，由其所在的音乐公司于7月23日发布讣告。年仅20周岁的他在去世当天还投稿了新曲『赤ペンおねがいします feat.初音ミク（番号：sm26745370）』。其二则是9月24日又获悉著名P主samfree因病去世，享年31岁。Samfree曾经给每一个新出的Vocaloid写专属歌，近年逐渐退出Nico进入专业的商业音乐幕后工作，两位的突然去世，业界无不皆惊，只徒留一声叹息。

jp/ayanico）等依然投稿各种题材的作品活跃在Nico最前线。舞见方面则是最容易出新的，当然淘汰率也很高，15年有从14年年末开始走红的男子组合“RAB”（ch.nicovideo.jp/rab-akiba）继续投稿，全是大长腿的女子组合“牛泥棒”的新作『ＢＵＲＮＩＮＧ（番号：sm26941238）』也不错看，女子三人组“みうめ・MARiA[メイリア]・217”也算实力派，年末唱见Gero还去舞见区凑了一脚『【Gero×SLH】夏に去りし君を想フ【踊って歌ってみた】（番号：sm27874345）』。



【后记】

许多人常说Nico就像一个小型娱乐圈，所谓“人多的地方就有江湖，有江湖的地方就有争斗”，除了那些光鲜亮丽自然也有惯常的潮起潮落和某些污秽阴暗。唱见钢兵就曾经在制作投稿的『鋼兵式「人気歌い手になる方法」講座（番号：sm25983440）』中提到了不少现在唱见圈存在的“投机取巧”成名法，借人气曲、其他人气唱见东风或者和其他知名唱见/P主炒CP绯闻等。更多的则是各种原因的退圈QAQ。其实很多人在Nico默默投稿了好几年，其中能出人头地进入三次元唱片界的实在太少，又不再愿意继续停留在Nico原地踏步，或者由于更多生存上、生活上的理由选择退出，都是可以理解，虽然听众们都感到异常遗憾也会祝愿他们一切顺利。2015年clear和nero的组合“clearnero”宣布无限期休止活动，clear表示会专注于自己的个人活动。不久蛇足也宣布从五人人气组合“√5”中毕业，以后会更专注于自己的个人活动。唱见中还有VIP店长宣布引退，他本人表示并没有什么特别的理由，





但也是Nico唱见版的一大损失。

Vocaloid版块则有人气P主古川P在官网宣布结束自己7年的音乐活动，引退理由是“作为古川所创作的东西差不多也该收尾了吧”和自己身体方面的因素。曾写下Vocaloid名曲『白い雪のプリンセスは（番号：sm9797269）』的古参P主のぼる↑也宣布停止音乐活动。另外是P主スズム在自己的博客主页上留下了一篇信息量大又隐晦指代不清的长文，宣布自己从スズム这个名字引退（地址：http://ameblo.jp/suzumusic-0419/entry-12082493915.html）。事情极有可能与商业合作中金钱、作品归属等纠纷有关。各位古参的引退消息让Nico显得有点点寂寞起来。

不过2015的Nico不管好坏，都有各色作品各色人物给我们留下了不少愉快的记忆，希望2016也能如此。希望2016所有的读者们也能心想事成，万事如意。▲

提督，今天要和鹿岛一起练习吗？

——专访半次元人气coser■■■■■优歌yuuka■■

■提供/半次元 ■责编/白石 ■美编/小茧

CN：优歌

所在地：青岛

星座：巨蟹座

本命角色：翔鹤 时津风 亚丝娜

最近在看的动漫：粗点心战争、亚人（新番都有追的！）

半次元个人主页：http://bcy.net/u/199231

半次元：提督～有新的舰娘来打招呼了哟(。・∀・)ノ

优歌：大家好哟～小优 desu！夜露死苦～

半次元：先来给大家讲讲 CN 的由来吧～

优歌：一开始是叫小优的，后来发现这个 cn 好多重的，于是就改成优歌 yuuka 了，但是熟悉的还是叫我小优～

半次元：小优当初是怎么掉进舰娘坑的呢？

优歌：嘛，过程很简单，男票出国后入了舰 c 坑于是安利我，我一看立绘就把持不住了于是……

半次元：不只是 cos 舰娘，发现小优自己也是提督哟～初始船和现在的秘书舰分别是谁呀？

优歌：一开始是为了完成编成任务就选的电，现在一般放置鹿岛或者小狗风，因为是最近刚出的角色～但还是希望让太太当秘书舰，毕竟真爱，其他老婆也会单舰放置。



半次元：本命船是谁呢？有没有过 COS 的计划呀 w

优歌：本命是翔鹤啦，第一次出舰就出了她，但当时还有很多不足，今年还会有翔鹤白无垢的计划。感觉太太还是适合和风的花嫁～

半次元：现阶段最想要的船是哪艘呢？

优歌：齐柏林！这次冬活会有掉落，希望能捞出来～

半次元：除了鹿岛之外优歌还 COS 过很多舰娘哟～来晒一下自己 COS 的船吧～

优歌：按顺序是太太、欧根、大和、提督金刚（大傻）、时津风和鹿岛。大家可以去我首页看～以后还会继续出舰 c 的妹子们！都是老婆和未婚妻呢～

半次元：还有没有其他舰娘的计划呢～【比如大破⁄(⁄⁄•⁄ω⁄•⁄⁄)⁄，抱头跑

优歌：大破立绘的话有想过呢，但是心疼衣服！如果我衣服二手售不出去我就剪了出中破立绘！但是还是希望能回血出更多的作品。

半次元:有点期待售不出去【这不对！】除了肝船和出 COS 之外，小优会看舰娘的本子或者同人吗？来安利一发吧！

优歌：当然会看，但是看得不多呢，一般喜欢看 h 的……⁄(⁄⁄•⁄ω⁄•⁄⁄)⁄【被拖走】

半次元：如果用舰娘里的一艘船来形容自己的话，觉得自己最像谁呢？







优歌：额，我是希望自己能像太太一样特别温柔呢，但是觉得自己性格更像那珂，希望能闪闪发亮还有点像晓那样一心要成为能独当一面的 lady。其实最像的是『为美好世界献上祝福』的女主，大家可以看一下。

半次元：提督们这个安利吃好！听说每个提督都有一套赌船玄学，优歌也来和大家分享一下把！比如赞（tian）小优的舰娘，大建就会出想要的船什么的～【要报警了喂！】

优歌：额，我自己的玄学是有了出哪个船的 cos 的计划就会出货，还有和我合照集邮就会出货哟！

半次元：wow，有机会一定要捕捉小优集邮呢！提督们～最后请听来自鹿岛的祝福吧～

优歌：希望大家次次活动当甲鱼，想要的船一发出货！脸黑的就脱非入欧，脸白的就一直在欧洲呆着！▲

——红魔组的一次设定与二次创作相关漫谈

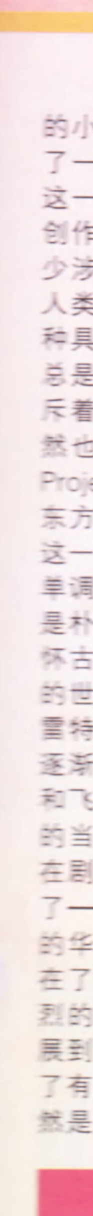
OUR DESTINY OFFERS NOT THE CUP OF DESPAIR

BUT THE CHALICE OF OPPORTUNITY

当时间不再流淌在命运之中

SO LET US SEIZE IT ,NOT IN FEAR
BUT IN GLADNESS

■文 / mhcg ■责编 / 稗田 ■美编 / 小茧



自从两个世纪前一位名为布莱姆·斯托克的小说家，借罗马尼亚英雄德古拉的名字写出了一部堪称为吸血鬼小说之起源的作品之后，这一充满了神秘美感的故事题材就成为了世间创作者们的青睐之选。在这一百多年以来，不少涉及了吸血鬼的作品之中都提到了吸血鬼与人类之间凄美而又背德的爱情故事，似乎这两种具有相近外表与迥异生态的种族之间的互动总是能够引发我们这些人类的兴趣——而在充斥着各类魑魅魍魉妖魔鬼怪的东方系列之中自然也不会少了吸血鬼的大量戏份。作为东方Project在Windows平台上的开山之作，神主在东方红魔乡这部作品之中似乎还没有完全掌握这一全新的开发环境；无论是BGM中所使用的单调音轨、作为关卡背景的简陋3D建模、又或是朴素的STG游戏系统，都还充满着一种相当怀古的命令行气息。然而，幻想乡庞大且神秘的世界观其实已经在此时借着蕾米莉亚·斯卡雷特这位吸血鬼与十六夜咲夜这位人类的出场逐渐显露出了耀眼的光芒。虽说身怀时间停止和飞刀投掷两大特技的咲夜在红魔乡刚刚发布的当时主要只算是个在捏他JOJO的角色，但在剧情里威严满满的蕾米莉亚大小姐就不一样了——这位幼小的赤红之月可谓是将东方系列的华丽弹幕与吸血鬼本身的高雅神秘完美结合在了一起，在当时所有的玩家眼中都留下了强烈的感知冲击。可以说，即便东方系列已经发展到了今日这样巨大的规模，出场人物也多到了有些让人记不下来，蕾米莉亚这位吸血鬼仍然是东方系列“弹幕”这一核心特色的最佳代表之一。而与“弹幕”相对，在另一特色的“设定”上就是十六夜咲夜发挥的空间了。虽然这位角色在最开始的时候因为致敬的色彩太过明显，导致玩家第一眼看下去就会想到某位整天喊着“没用没用”并且爱好是把人从楼梯上搬下去的吸血鬼，使她个人的魅力难以第一时间得到发挥，但“侍奉着吸血鬼大小姐的人类女仆”这一说俗不俗、说新颖又显得微妙的设定还是成功引发了许多人的兴趣。当然，红魔乡中的这一表面设定只是用来吸引一般玩家的可有可无的第一步，咲夜在之后作品中与一设相关的出彩表现才是让她稳固了与她的大小姐之间CP关系的原因。就这样，在这对主仆将游戏本身的“弹幕”与游戏之外的“设定”完美地组合在一起之后，大量优秀的相关二次创作也有如爆发般泉涌而出，进一步推动了这对CP的人气潮流。正如其余几对在永夜抄中焕发光彩的CP一般，这对“梦幻的红魔组”也可谓是神主的一次设定与爱好者们的二次创作共同营造出的美丽幻想。





时间徜徉于死亡或是永远

Time and tide wait for no man, how about women?

——从一次设定谈红魔组的基础

大体来说，东方系列中的CP都可以被分成这样两类：一是在同一作品中出现的两位角色，二是并不满足这一条件的组合。之所以可以这样分类，主要是因为在同一部作品中出现的敌方角色通常都有着更加深入的基础关系，再不济也有着居住地或是种族上的相似性，组成CP的可能性就比隔着名为“作品”之壁的那些角色们要高出许多了。也正因如此，目前大多数的CP都是由此而生的产物，像是竹林组或是古明地姐妹这样的人气CP都是很有说服力的例子。相反，能够跨越作品的CP虽然数量较少，但这些CP一般都有着非常不一般的魅力，



提到的“咲夜出现在魔理沙面前”和“蕾米跑去博丽神社玩”这些红魔乡的一设剧情。当然这两句话还是有点太过概括，再具体一点的话，就是“咲夜称呼魔理沙为大小姐还给魔理沙做点心吃并且还帮忙把非法侵入的魔理沙藏了起来”和“蕾米大白天跑到博丽神社去表示要和灵梦两个人一起待到晚上而灵梦想要把气化了的蕾米吸进自己身体里”这样的剧情了。虽然上面这两段描述稍微有那么一点夸张的成分，不过基本也确实都是出现在剧情里的实际情况，可以看出这两对 CP 相处得实在是其乐融融——等会儿，这篇文章好像是写红魔组来着？

虽然这篇文章确实是写红魔组的没错，不过红魔组在当时的情况也确实不是很乐观。事实上，如果回顾一圈早期的东方同人作品，我们会发现许多作品都是以灵蕾或是魔咲的 CP 作为主要题材；红魔组虽然也不是没有戏份，但更多则是被淹没在红魔馆大家庭的题材之下了。虽然我们接触到某对 CP 的方式大多还是依靠二次创作，然而这些二次创作也是需要一设的支持才能写出内容来的——也就是说，在红魔乡的这个主场里，红魔组却因为神主在剧情里对由她们参与的其他 CP 更细致的描写而失去了筑就初始人气的最好机会。不过硬要说的话，文

例如说“双七组（爱丽丝和帕秋莉，七色与七曜的魔女）”之间由于身份与性格相似（有时还要加上围绕着魔理沙的矛盾）而带来的纠葛关系就是让她们获得大量死忠的主要原因。很显然，红魔组在这种分类方法之下是毫无疑问的第一种类，而考虑到她们的出场时间与人气，称她们为东方系列中这类 CP 的开山鼻祖也不为过——问题在于，这一对开山鼻祖在红魔乡刚刚发售的时间点上并没有得到太多一设的照顾，甚至还发生了一件足以让这对 CP 在成立之前就划下句号的“惨案”：

（红魔乡灵梦路线第六面剧情）

咲夜「在大小姐生气之前至少也要消耗掉你一个 Bomb 才行～」
灵梦「你不如闭上嘴，出去找点事情干吧？」
（战斗后，蕾米出现）
蕾米「果然，人类还是不中用啊。」
灵梦「刚才的女仆是人类吗？」
蕾米「你这家伙是杀人犯呢。」
灵梦「就杀了一个人又不算是大量杀人犯，所以没关系啦。」



且不说咲夜突然蹦出来的一句“Bomb”这样的 META 发言，也先不谈蕾米对咲夜并不算太好的第一句评价，大小姐你家里可是出了人命耶！你们这样和平地聊天真的好吗？

……非要说的话，倒也没什么不好，毕竟恐怕没人会把她们的这些话当真吧。事实上，魔理沙路线的剧情中并没有提到咲夜死掉了的这件事，而她的结局中咲夜也完好无损地出现在了魔理沙面前；虽然与之相反，灵梦这边的结局中咲夜确实完全没有出场，而蕾米也整天一个人跑来博丽神社玩，就好像咲夜真的不存在了一样，但既然我们都已经知道妖妖梦里咲夜荣升自机的这件事了，还有什么可担心的嘛。非要下个定论的话，把蕾米是由魔理沙击败的这件事当作正史来考虑也是个不错的选择，毕竟在 STG 这种游戏模式的限制下每位自机的剧情都相当于是平行世界中发生的故事。

问题在于，真正的“惨案”并不是咲夜被神主莫名其妙地写死了一次这件事，而是上面

字设定普遍比较简陋的红魔乡里倒也不是没有发给红魔组的“糖”。咲夜的设定里有着这样一句话：

因为这家里的主人比较“那个”，所以实际上，该说她是女仆好呢，还是照顾孩子的好呢，总之这个家目前正由她负责。

一句“照顾孩子的”可谓是给红魔组的初期形象定了个形。原本蕾米莉亚大小姐在第六面坐镇最终 Boss 时的表现还算是得体且优雅，看不太出是设定里的“性格还是个任性的小女孩”那样；到了结局里，这位 500 岁的吸血鬼却突然就变成了被人欺负和捉弄的对象，堪称是历代最终 Boss 里破格比较严重的一位——但这还没完，虽然都已经不是她自己的设定了，但咲夜的这句设定还是在蕾米的头上狠狠踩了一脚，让当时吸血鬼的万用形容词“高贵优雅”对她来说基本上成了个笑话。拜这条一设所赐，红魔组初期的蕾米基本上是个被咲夜当孩子养的攻不起来的存在，而咲夜也一跃成为东方系列里鼎鼎有名的萝莉控，真是可喜可贺可喜可贺……

但一设终究不是个能让她们一直这样轻松嬉笑玩闹下去的寄托。在红魔乡发售的两年后，依然是永夜抄这部推进了 CP 历史进程的作品，在它为其余几对 CP 打开了通向全新可能性的大门的同时，也将红魔组推入了寿命论的洪流之中。寿命论，这个许多爱好者深恶痛绝，又有许多爱好者誓死拥护的创作类型，通常并不会受到一设的太多支持，而更多是二次创作者们以 CP 之间诸如“种族”之类的差异擅自发挥而生的产物——然而即便“吸血鬼”和“人类”之间由于寿命差异而产生的悲剧故事就算在东方系列之外也不算什么新鲜题材，但对于红魔组来说的寿命论却绝非只是二创里简单的设定发挥，因为在永夜抄的剧情里有着这样一段对话：

（击败妹红之后）

蕾米「说起来，咲夜你不想变得不老不死吗？这样的话我们就可以一直在一起了哦。」

咲夜「我这一生都是终会死去的人类哦。不过没关系，因为在我还活着的时候都会一直陪伴着您。」

对于一设里是“绝对自我中心主义者”的蕾米莉亚大小姐来说，她的这句话可以说是已经对咲夜做出了最大的让步。根据红魔乡的设定来看，因为她的食量很小而不能吸干一个人类的血液，也就很难完成将人类转化成吸血鬼的“初拥”过程，那么此刻站在她们面前的这位不老不死的人类可以说是她能将咲夜永远留在自己身边的唯一机会。也正因如此，蕾米在这里的这句台词不但没有了之前剧情里命令（与吐槽）咲夜时的高傲与霸气，反倒显得有些撒娇与哀求的意味。然而很可惜，或许是为了保持自己身为“人类”这一存在的自尊，又或者是因为一些我们可能永远都无法知晓的理由，咲夜最终还是温柔地拒绝了她的提议，让“寿命”成为了她们之间的一个再也无法回避的问题。已经活了五百年但却仍然幼稚的吸血鬼，仅仅活了十数年但却不再年轻的人类，她们的思考方式与行为模式的差异或许比我们所想象出的和原作中所表现出的要更为巨大。正因如此，虽然神主在一设里对她们不多的着墨量并不符合她们的高超人气，但在这对 CP 之间的矛盾性与互补性结合上寿命论这个永恒的话题之后，还有什么能阻止爱好者对她们的狂热支持呢？





命运停留在身后或是未来

——从二次创作谈红魔组的表现

由于永夜抄的一设影响实在太过强烈，红魔组的二次创作大多都是以寿命论作为主题：蕾米接受了咲夜终将死去的事实而变得成熟、或是蕾米执拗地想要让咲夜和自己永远在一起而想出了各种方法；蕾米与咲夜一起度过她生命最后一段时间的故事，或是蕾米在咲夜死后许久对她产生的回忆——以诸如此类的多样故事元素组合起来的寿命论题材可谓是充分发挥了这对 CP 的设定特殊性。在这些题材中，除去没有涉及到什么原作设定的单纯寿命论之后，比较流行的一种就是利用了她们的能力来进行的创作了。

正如我们所知，蕾米莉亚大小姐在原作中被设定的能力是“操控命运程度的能力”。大体而言，这个听起来就不明觉厉的能力在原作中其实并没有发挥过什么作用：蕾米强硬的战斗方式主要还是依靠着她的体术与魔力优势，而日常生活上对别人的影响也很难体现出来，目前有关这一能力的一设记载基本上都只停留在“无法目测”的“想象”层面（求闻史纪的原话用词）。然而到了二创这一步的时候，由于想象力丰富的创作者们并不会被原作匮乏的描述所难倒，这一很难说清的能力反倒吸引了他们的注意。由此，这个能力在二设中得到了种种表现的机会，其中之一就是关于蕾米在之前和咲夜是如何相遇的这一点了。一设里求闻史纪虽然也涉及到了这段故事，但撰写者的阿求并没有完全确认其真实性：

有一种说法是，或许她原本其实是外界或是异世界的吸血鬼猎人，为了追杀吸血鬼而来到了红魔馆，之后没能杀死对方却惨被击败。

之所以会有这种说法，主要是因为她使用的银质小刀对吸血鬼有特殊效果，还有就是红魔馆的吸血鬼的能力了。

（中略）

那位吸血鬼因为珍惜她的能力而赐予了她一个新的名字，依靠改名这件事使她的命运产生了 180 度的改变。

她就这样成为了吸血鬼的仆从，原本能力就很强的她一瞬间就获得了女仆长的地位，并成为了吸血鬼的亲信。

之后虽然整个红魔馆都转移到了幻想乡中，不过因为她对幻想乡异样的环境感觉到了不适，最初无论是对吸血鬼还是幻想乡的人类都有一种抵抗感。

然而，在看到自己没能打倒的吸血鬼被幻想乡里的人类轻松击败，后来却像什么事情都没有发生一般和对方愉快相处的样子之后，她也逐渐打开了心扉。现在的她就好像是被什么点醒了一般，不单是作为吸血鬼的同伴，还变得能够和人类们积极交往。

不过实际上，事情之所以会发展到这个地步，其实是能够操控命运的吸血鬼一开始就决定好了这个剧本。

这样的想象怎么样呢。

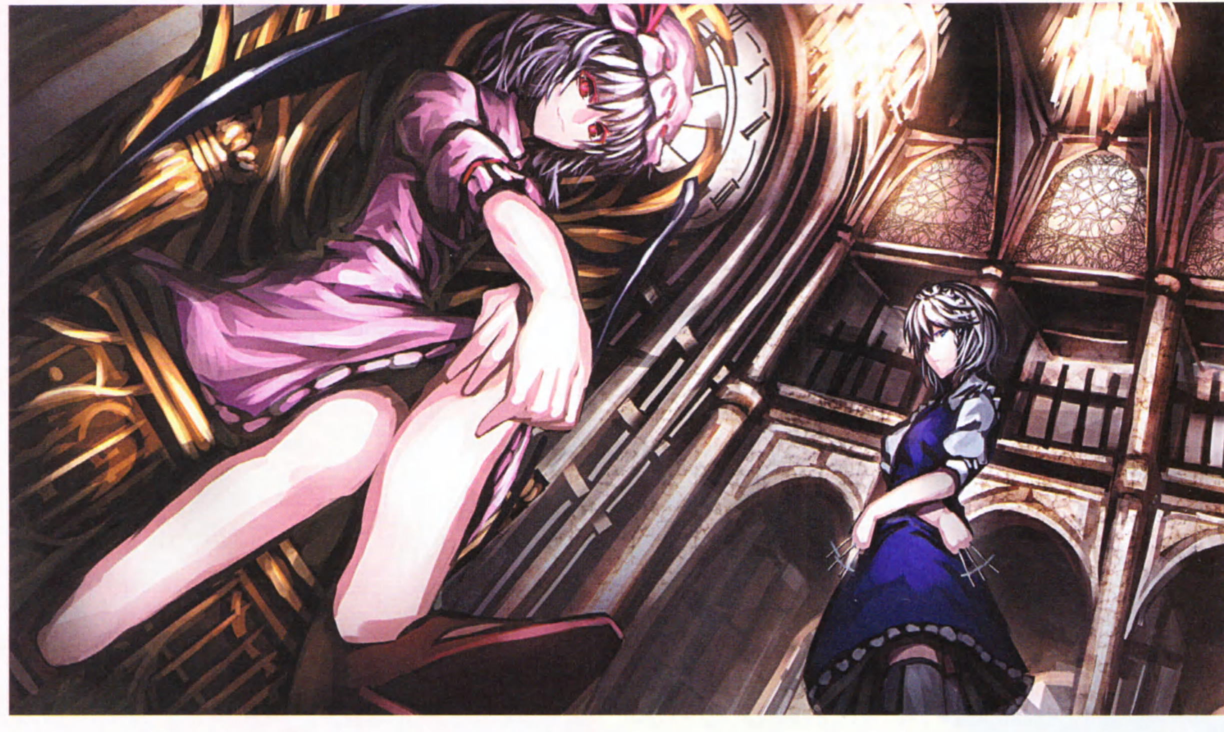
虽然也有着其它诸如人造人、僵尸、或者是单纯的怪人这些说法，不过最为有力的还是最初的这个吸血鬼猎人之说。

基本上这一大段故事主要还是阿求结合了不知从何而来的情报得出的“推理”或是“想象”，并无法被证明是咲夜和蕾米莉亚之间真实发生过的事情。不过一设的作用其实就只是提供一种可能性，哪怕这种可能性再过微小或是不靠谱，也足以让二次创作者们脑洞出精彩的剧情了。吸血鬼猎人的说法非常适合二次创作的发挥，而蕾米莉亚那没有实际表现的能力也利于同人作者随意安排，这种残酷而又浪漫的设定更是与之后我们在正作中所见到的甜蜜红魔组产生了鲜明的对比——正因如此，严肃向的这类同人作品里基本都会把蕾米塑造成一个同时具有纯粹自我中心的任性小鬼和深谋远虑的强大吸血鬼两种身份的存在，以这种激烈的双重性格冲突来推动剧情的发展，正所谓“可爱而又强大，那便是正义呀”。这种非常符合年幼吸血鬼的表现不但在这幻想的世界中征服了咲夜的命运，在现实世界里也藉由二次创作的广泛传播将众多爱好者们都拉入了红魔组的大旗之下。自然，“操控命运程度的能力”在这里就扮演了一个非常重要的角色：不论是蕾米其实从一开始就一见钟情而想把咲夜收进自己的后宫，或者是在激战之末为了拯救这位吸引了自己注意力的濒死人类，“命运”这个看似难以表述的能力都在诸多作品中得到了同人创作者们或简单或繁琐的解释。



说完“命运”的二设解释，接下来的自然就是“时间”了。如果红魔组是由“命运”带来了起始的话，那么“时间”也就宣示着她们之间的终结。相比蕾米莫名其妙的能力，咲夜的能力就相对更加易懂一些——“操控时间程度的能力”，这个在诸多创作中已经屡见不鲜，甚至其实是在捏他某部知名作品的能力，也在同人作者们的笔下找到了各种各样的虐点。原则上来说，“操控时间”这一概念可谓是超越了人类基础认知的艺术手法，毕竟能力者本人究竟为何不受影响是个很难解决的问题。由此，对于时间能力者的描述也随着不同作者的看法产生了各式各样的分歧，而其中的主流就是有关咲夜精神年龄的部分了。原作设定中，咲夜的时间系能力基本上可以完成除了时间倒流以外的一切事情，例如将除了自身之外的时间全部暂停，或是减缓时间让自己的移动速度在别人眼中变快，或是加速时间以使某样物品产生超越了一般人体感时间的变化，甚至在后期的作品里还能够藉由量子理论产生自己的分身——然而这些能力在一设中全部都没有涉及到咲夜“自身”的精神情况。某部最近刚刚发售续作的高人气时间旅行系科学 GALGAME 系列中曾经描述过某位角色在主观上经过大量时间之后所产生的精神问题，而平常没事就会停止时间的咲夜很显然也没法完全免疫这一过程带来的内心变化。求闻史纪中就提到了阿求这样的看法：“虽然她本人说自己还没到二十岁，但从她沉着冷静的性格和能力来看，这个说法非常可疑。有时来说，她会让人感觉自己其实已经有了几百岁的年龄。”这样一来，同人创作者们自然也乐于把这一矛盾点当作题材。有种说法是人类的死亡其实是精神的死亡，那么就算咲夜的精神再过坚强，也很难忍受大量时间操控后的反作用力。对于蕾米来说，咲夜可能与她相处了不过十几年；但对于咲夜而言，这个时间或许可以乘上两三倍还要多，甚至蕾米可能都无法意识到仍然年轻的咲夜已经濒临精神的死亡。因此，在这种设定下，两人的分别通常会比一般情况下更为残酷——没有安详的告别，也没有





操控命运的空隙，只有咲夜的突然消失标志着终结时刻的提早到来。又或者说，即便蕾米已经注意到了咲夜精神上的异常，但对于尚且年幼的这位吸血鬼来说，有时无知反倒是一种幸福。人类的时间终究是有限且短暂的，蕾米在永夜抄中听到咲夜的回答时应该也已经接受了这一点，但这种仅仅因为“时间”将她排除在外而迎来的悲伤结局终究不会是她会乐意接受的事情。那么究竟她是想要违背咲夜的自我意志而赐予她永生呢？还是无能为力地在一旁看着咲夜从自己的人生中逐渐淡出呢？无论是哪一种结果，她们的命运都需要更多的时间来揭示。

要说的话，寿命论在红魔组中的流行并不是一件令人意外的事情。名为同人创作者的艺术家们只不过是一种喜欢悲剧的存在，而有着充足设定资源的这对吸血鬼与人类恰好是他们所追求的崇高牺牲品而已——问题在于，一旦红魔组脱下了寿命论的光辉外衣，这对 CP 的魅力也就很难得到体现了。其一的原因是寿命论的一设与二创实在是太过深入人心，而她们的种族差异与能力特性也太过适合这种剧情的发展；其二，也是更加重要的原因，就是她们的“身份”了。蕾米是红魔馆之主，而咲夜是红魔馆的女仆长——并不是这种主仆关系有什么问题，而是一个更加简单的矛盾制约着她们的进一步发展：她们与“红魔馆”的关系。众所周知，红魔馆并不是她们的二人世界，而是由大量人气角色组成的恐怕是幻想乡里最为牢固的一个阵营。这样一来，讲述红魔馆这群小伙伴们日常的创作也就成为了东方二次同人市场里的中流砥柱——不光是因为她们在整个系列里出场比较早，也是因为这些角色的鲜明特点碰撞在一起之后总会诞生有趣的故事。然而对于作为她们之中成员的红魔组来说，虽然她们的知名度也随之提高了不少，但这并不是一个完全的好消息。即便她们的角色魅力还不至于被几位“家人”超越，但生活场所上的限制仍然使得红魔组的故事很难摆脱她们的影响，而红魔馆内“贵圈真乱”的人物关系也难以让红魔组得到单纯的 CP 发挥。换言之，如果没有涉及到两人之间的“过去”或是咲夜作为这里唯一人类死亡的“未来”的话，仅仅停留于“现在”的同人创作并无法纯粹且有效地表现出红魔组的魅力——而前两者基本都与寿命论的“命运”有着密切的关系。这样一来，目前的大部分非寿命论作品都难以将红魔组作为故事的重心，最多也只能在红魔馆的故事中稍稍带些红魔组的糖，虽然也算是对 CP 的支持但并不足以扛起红魔组推广的重任。实际上，这也是少数因为己方势力太过强大而负面影响到主力 CP 的例子，只能说红魔馆真是个罪孽深重的地方啊。



结语

epilogue

对于脆弱无力的我们来说，命运只不过是一种虚无缥缈的概念，而时间则是可以被掌握在手中的事物；

而对于吸血鬼与她的仆人来说，时间并不是什么值得珍重的东西，而命运才是将她们从过去到现在的一切连接在一起的必然。

正因如此，当时间在最后静静离开了她们身边的时候，迟钝的她与忠心的她或许看不到这微小的变化所带来的终结——

但至少她们现在仍然安静而又幸福地活着。▲

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：未来へ
出处：http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=54856435
个人微博：http://weibo.com/u/2117270073







■文/wakesnow ■责编/稗田 ■美编/塔里

『KantaiCollection』Background knowledge ——Naval District II

本期也让我们继续追溯『舰队收藏』服务器背后的故事吧。

上一篇我们已经简单讲述了旧日本帝国海军（以下简称为IJN）的四大镇守府及大凑警备府，以上五大海军基地是IJN在本土设立最高规格的海军基地。随着旧日本帝国的扩张，IJN也随之在海外设立诸多的军事基地，作为战略支撑点。太平洋战争中，这些基地就成为IJN的前沿阵地，成为了重要的舞台。『舰队收藏』在完成四大镇守府及大凑警备府的布局后，也随之开始了进一步的扩张，接下去借用的便是泊地（海军舰艇泊地）、基地（航空基地）的名字。



▲曾经锚泊过武藏大和的巨大浮标，在某官方绘上也曾有体现

IJN的“珍珠港”
——特鲁克泊地

历史

特鲁克群岛位于位于西太平洋加罗林群岛东部，目前是密克罗尼西亚联邦的一部分。特鲁克群岛位于菲律宾东部，新几内亚岛北部，正好位于南洋诸岛与外南洋诸岛之间，西面是菲律宾诸岛，东进可抵达马绍尔群岛，南进便是新几内亚岛，东南便是所罗门诸岛，北边则是小笠原群岛、马里亚纳群岛，具有极为重要的战略位置。

原为西班牙殖民地，十九世纪末，西班牙为了美西战争筹款，将特鲁克群岛卖给了德国。一战后，德国战败，特鲁克群岛移交日本“代为管理”。

特鲁克群岛分为四季群岛、七曜群岛。珊瑚礁围成一个面积广阔的泻湖，是天然的良港，甚至可以容纳联合舰队全部主力舰艇。因此，早在二战爆发前，IJN就开始经营特鲁克群岛，将其逐步打造成为IJN在南太平洋上规模最大的海军基地，号称“日本的珍珠港”、“太平洋上的直布罗陀”等。

特鲁克群岛不仅拥有一个庞大的舰艇泊地，还建有多个陆上机场与水上机场，并且建有3万吨重油仓库与4千吨航空燃油仓库。此外，随着IJN大量进驻，岛上还开设了“小松”、“南国寮”等海军酒店。不过，作为一 个海军基地，特鲁克的短板在于修理能力上，虽然一度在此布置过浮动船坞，工作舰“明石”也伴随联合舰队主力长期驻扎于特鲁克，但是特鲁克还算只能修理轻微的损伤，中破以上的舰船还是需要返回本土修理。于是，从特鲁克到横须贺的航路是当时最繁忙的运输线路之一，美军潜艇在这条航路上也是硕果累累。



中途岛海战后，IJN判断美军将于所罗门群岛方向开始反攻，联合舰队主力便逐步移到特鲁克泊地，支撑整个南太平洋战局，并伺机寻找美军舰队主力，进行主力决战。整个所罗门海战，IJN集结部队的出发点便是特鲁克泊地。IJN几次寻求主力决战，未果。

1944年初，马绍尔群岛失守，IJN发现特鲁克已经处于马绍尔陆基飞机的攻击范围之内，因而联合舰队主力逐步撤离到帕劳。2月17日、18日，美军太平洋舰队航母编队发动“冰雹行动”，对特鲁克基地进行大规模空袭，摧毁了大量来不及撤离的舰艇及岛上设施，其中包括轻巡洋舰“那珂”、“阿贺野”、练习巡洋舰“香取”、驱逐舰“舞风”、“文月”等等。从此，特鲁克群岛的基地功能基本丧失。特鲁克大空袭极大地动摇了日军绝对国防圈，促使其进一步缩小活动范围。

然而，美军并没有乘胜追击攻占特鲁克群岛，因为特鲁克群岛毕竟有IJN多年经营，防御体系较为完备，是不容易啃下的硬骨头。因而，美军采用水雷封锁等手段彻底孤立了特鲁克就不管了。战争结束时，特鲁克群岛依旧在日军手里，但此时日军已经饿殍满地。

战后，特鲁克泊地以其丰富的沉船遗迹，吸引了大量的潜水冒险爱好者，成为了潜水者的天堂。



游戏

特鲁克泊地是『舰队收藏』于2013年8月10日开放的，此时正值2013年夏季活动“南方海域强袭侦查”开始不久。特鲁克泊地是第一个开设的海外基地服务器，也是第一个片假名服务器。



目前，『舰队收藏』不时有小规模内的申请转服的活动，特鲁克泊地的提督便有机会回到内地的四大镇守府去，而新设的一些服务器玩家则有机会先转移到特鲁克泊地。如此安排，倒也是突出了特鲁克这个南太平洋中转基地的作用。

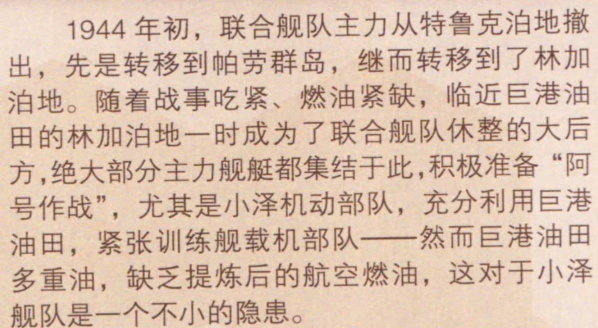
2015年2月，『舰队收藏』冬季活动为“迎击！特鲁克泊地强袭”，就是基于历史上1944年2月的“特鲁克大空袭”而设计的。活动的舞台便是特鲁克泊地及周边海域，其中新登场的敌人“轻巡栖鬼”形象便是沉没于特鲁克泊地的2艘轻巡洋舰“那珂”、“阿贺野”的融合，活动奖励中练习巡洋舰“香取”也是沉眠于此。关于活动的具体情况，我们将在相关的活动篇章中具体展开。

2015年秋，『舰队收藏』在家具店上架了免费的特鲁克泊地挂轴“四季七曜”，可爱的文字真是驱逐舰“文月”的手笔。——“文月”也是长眠于特鲁克的一员。

秘密大后方
——林加泊地

林加泊地，位于印度尼西亚的苏门答腊岛东边的林加群岛，扼守马六甲海峡东端，距离新加波（日据时改名为昭南）仅200公里，南边则是临近苏门答腊岛上的巨港油田。日本攻略东南亚，其中一大战略目标便是控制巨港油田。这对于IJN尤为重要。

然而太平洋战争初期，IJN并没有将林加岛作为重要据点，IJN西进印度洋作战的起点也并非林加泊地。1943年，林加泊地主要是由第16战队用以作战训练用途，作为护卫新加波的秘密泊地。



1944年初，联合舰队主力从特鲁克泊地撤出，先是转移到帕劳群岛，继而转移到了林加泊地。随着战事吃紧、燃油紧缺，临近巨港油田的林加泊地一时成为了联合舰队休整的大后方，绝大部分主力舰艇都集结于此，积极准备“阿号作战”，尤其是小泽机动部队，充分利用巨港油田，紧张训练舰载机部队——然而巨港油田多重油，缺乏提炼后的航空燃油，这对于小泽舰队是一个不小的隐患。

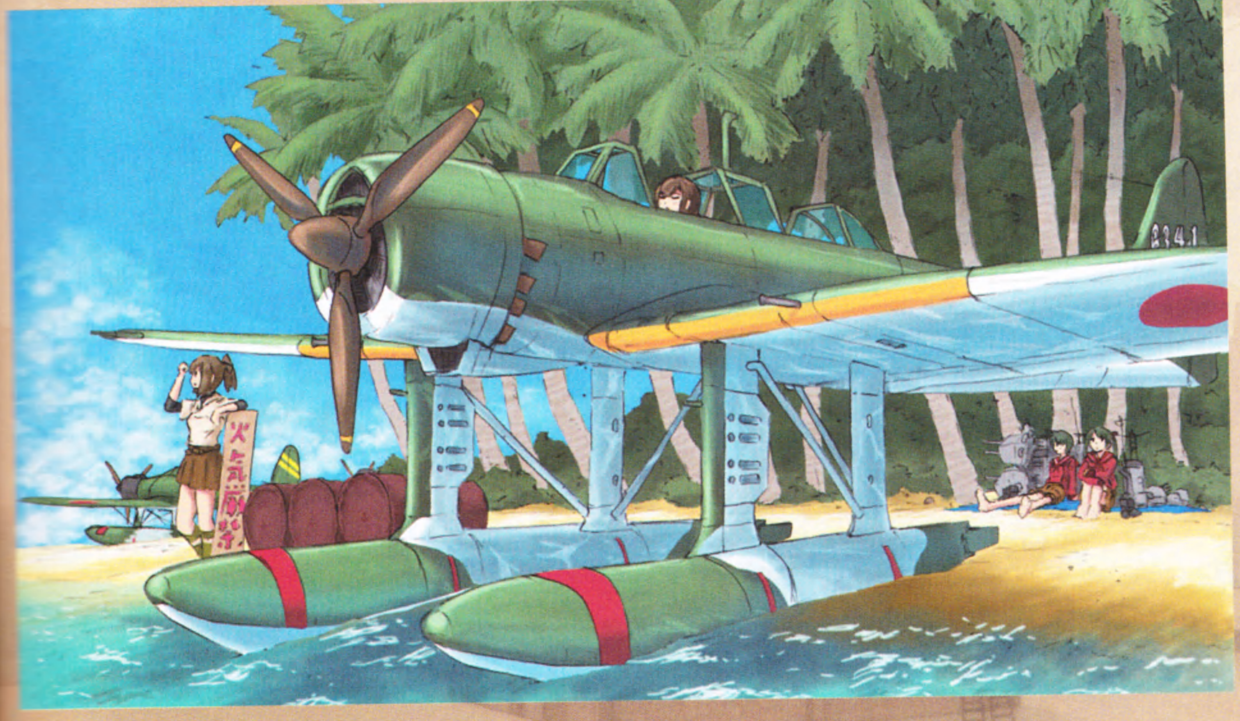
1944年6月，为了实施阿号作战，联合舰队主力从林加泊地前往塔威塔威泊地，随后马里亚纳海战爆发，IJN精心准备的主力决战一败涂地。马里亚纳海战中受损的舰艇返回吴港修理，但是联合舰队主力再次前往林加泊地集结训练休整——无他，缺油耳。

10月，联合舰队集结残存主力前往莱特湾，决意死战一番，结果再次大败而归。战舰“伊势”、“日向”、轻巡洋舰“大淀”等返回林加泊地

1945年2月，林加泊地残存的“伊势”、“日向”、“大淀”等，发动“北号作战”，成功将大量物资运回本土。至此，林加泊地就失去了其历史舞台。







林加泊地远离战线，临近油田，同时水深较浅，潜艇不易进入，使得其成为IJN一次又一次战败后的舰队重新集结地。然而林加泊地位于赤道地区，天气炎热，周边区域荒无人烟，缺少配套的陆基设施，是非常单纯的泊地，而非特鲁克那样的完善的军事基地。因此，对于IJN官兵而言，林加泊地虽然是安全之地，却也是苦不堪言。

游戏

『舰队收藏』于2013年8月17日开放“林加泊地”，仅在“特鲁克泊地”开放后的一周后，当时2013年夏季活动“南方海域强袭侦查”时间已经过半，是理论上成功通关所有海图拿到“大和”的最后一个服务器。（“拉包尔基地”虽然也是在活动期间开放，但是开放时活动只剩

下 5 天，想要成功通关所有活动海域几乎是不可能的）。

2ch 上的“林加泊地”专版网友推动下，林加泊地每到 17 号就有“建造祭”，聚众赌博以为乐，倒是颇有历史上林加泊地缺乏娱乐 IJN 官兵苦中作乐的遗风。有趣的是，林加泊地这个服务器一直非常安定，与某些服务器报错猫成灾形成了鲜明的对比，甚至在运营的官方推特上还专门指出了林加泊地非常安定，这与历史上林加泊地的安全冥冥中又合上了。

2015 年 4 月春季活动“发令！第十一号作战”中，活动的起点便是林加泊地——历史上 IJN 西进印度洋作战的据点其实并非林加泊地。

官方小说『阳炎、拔锚』第 3 卷的故事，便是发生在林加泊地。故事中的林加泊地是热带地区的僻远小基地，只有一位老提督及其秘书舰“丛云”，主角“阳炎”带领第 14 驱逐队协防于此，击退了深海舰队的攻击。



南方之翼

——拉包尔基地

历史

拉包尔位于新不列颠岛东端，往东便是所罗门群岛，南临珊瑚海，往北便可到特鲁克群岛，西边则是新几内亚岛，进而谋取新几内亚、澳大利亚本土，退可控制俾斯麦海，掩护菲律宾群岛。拉包尔地貌复杂，易守难攻，且性状神似一头猛兽张大大嘴，后来被日军戏称为“龙之颚”。



拉包尔原为德国殖民地，一战后由澳大利亚控制。太平洋战争爆发前，大本营就明确了尽快占领拉包尔的方针。1942 年 1 月 22 日，南云机动部队挟珍珠港余威空袭拉包尔。陆军南海支队在次日就登陆攻占了拉包尔。31 日，五航战（“翔鹤”、“瑞鹤”）运来了第一批飞机，后来赫赫有名的“拉包尔航空队”就此开张。

IJN 在拉包尔最终建成了东南西北 4 个飞机场，成为了集特鲁克后 IJN 在南洋方向的又一个强有力的航空据点。虽然拉包尔也拥有着良港，是 IJN 舰艇部队攻略所罗门群岛及新几内亚方向的前线据点，但显而易见拉包尔在 IJN 的布局里更多的是作为一个重要的航空基地。“拉包尔基地”，确切的说便是“拉包尔航空基地”兼具舰艇泊地功能——这与特鲁克群岛的定位正好相反。

拉包尔航空队起初便是千岁航空队、横滨航空队、台南航空队抽调部队组建而成的，这 3 个航空队都是 IJN 的精英航空队，因而拉包尔航空队的实力自然不容小觑。战争初期，拉包尔航空的零战便掌握了新几内亚的天空，为 IJN 在南洋的攻略撑起了一片天空，其中便涌现了一批空战王牌，如被称为“空中武士”的坂井三郎。

不过好景不长，战争的局势很快就开始逆转。

1942 年 5 月，意在攻占新几内亚岛东南重镇莫尔兹比港的 MO 作战发动，其中攻略部队就是从拉包尔出发，由轻航母“祥凤”、第六战队（“青叶”、“衣笠”、“古鹰”、“加古”）护送，五航战（“翔鹤”、“瑞鹤”）则担当掩护，伺机攻击美军的航母部队。结果，美军抓住了攻略部队猛打，“祥凤”战沉，五航战参战，勉强打平后只能悻悻而返，因此还不得不缺阵后面的中途岛海战，这便是第一次航母之间对阵的海战“珊瑚海海战”。MO 作战彻底破产，盟军在新几内亚立足了脚跟，拉包尔的日子就开始不好过了。

1942 年 8 月，挟中途岛胜利余威，盟军在所罗门方向开始反攻，美军的陆战一师成功登陆瓜岛。由此，异常惨烈的所罗门空中拉锯战开始了。日军在瓜岛上建设的机场为美军所用，美军在此部署的航空队以逸待劳，这便是在这场航空拉锯战中一战成名的“仙人掌航空队”。而日军则只能从拉包尔派出战机前往 1000 公里外的瓜岛争夺制空权，其成效可想而知，曾经威风一时的拉包尔航空队顿时元气大伤。（同时，拉包尔也是所罗门方面重要的舰艇前沿阵地，三川舰队在整个所罗门战役期间都驻扎于拉包尔的港口。）

1943 年 1 月，新几内亚岛局势岌岌可危，大本营决意从拉包尔派出支援部队前往莱城。



IJN 派出了 8 艘驱逐舰护送 8 艘运输船前往，空中掩护依旧依靠拉包尔航空队的零战，这便是 81 号作战。结果在盟军强大的空中打击下，4 艘驱逐舰战沉，8 艘运输船全部损失，这便是有名的俾斯麦海海战，凸显了 IJN 在这一海域制空权的丧失。

1943 年 4 月，山本五十六亲临拉包尔，发动い号作战，将第三舰队（航母机动部队）的舰载机部队部署到拉包尔基地与布因基地，分别对失守的新几内亚岛、所罗门诸岛展开攻击，意图重新夺取制空权，反挫盟军的进攻态势。い号作战取得了一定的战果，却未能达成夺取制空权的目标，而付出的代价极为昂贵，大量一线的舰载机飞行员损失，造成了航母机动部队战力大幅下滑。作战结束后，山本五十六离开拉包尔前往布因基地慰问前线部队，不料途中遭遇美军飞机截杀，一代名将陨落于所罗门群岛的丛林之中，是为“海军甲事件”。

1942 年 10 月，盟军兵锋直指肖兰特与布干维尔。11 月，继任联合舰队司令长官的古贺峰一大将坐不住了，准备效仿山本五十六，发动ろ号作战，再一次将航母机动部队的舰载机集中部署到拉包尔，开展对盟军登陆舰队的攻击，原因无他——由于此前联合舰队多次出击无功而返，特鲁克基地的油料吃紧，联合舰队难以大规模出击。这一次比い号作战更为惨烈，短短十日，航母机动部队的飞机损失就高达 70%，机动部队战力彻底被打残，其战果却是极为惨淡。

同时，栗田中将率领的第二舰队 7 艘重巡、2 艘轻巡和 11 艘驱逐也来到拉包尔港，试图前往布干维尔炮击盟军登陆部队，结果被盟军航母部队炸了一通，“栗跑跑”立马悻悻返回特鲁克。这便是“拉包尔大空袭”。

1944 年 2 月，美军航母部队再次大规模空袭了拉包尔，拉包尔航空队基本损失殆尽，联合舰队命令驻扎拉包尔的第 11 航空舰队转移到特鲁克，由此拉包尔作为航空基地的技能彻底丧失。

然而，拉包尔与特鲁克一样，都是日军长期经营的坚固基地，因而盟军并没有选择强攻，而是封锁、监视。比起特鲁克岛上饥馑的惨状，拉包尔日军开展自给自足的生产经营较早，因而大大缓解了基地的生存压力。最终拉包尔基地在战争结束时已经保留了 9 万人的规模。



▲以瓜岛亨德森机场为原型的飞行场姬在著名的 13 年秋活中初次登场

战后，南太平洋上激烈海空战斗，成为了不少拉包尔幸存者的宝贵经历。拉包尔及拉包尔航空队，都是战后日本军宅所津津乐道的话题，拉包尔也吸引了不少日本人去参观游访。1994 年拉包尔火山爆发，岩浆摧毁了相当多的遗迹。

游戏

“拉包尔基地”于 2013 年 8 月 21 日开放的第 8 个服务器，距离上一个服务器“林加泊地”也只有 7 天。当时『舰队收藏』人气急剧膨胀，登陆玩家人数一飞冲天，运营针对如此状况，从“特鲁克泊地”开始连续隔周开放一个大型服务器来应对。“拉包尔基地”开放首日，就释放出了 5 万名额，结果不到 5 小时就满了，只能回归每次开放 5000 名额的限时限量登陆策略。

“拉包尔基地”最有名的梗，大概就是“陆奥蜗牛”了。

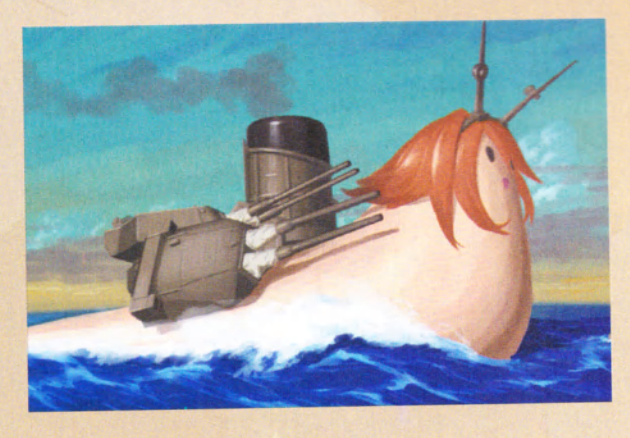
2013 年下半年，在大和武藏还只是活动限定船时，『舰队收藏』可建造的稀有度最高的船便是战舰“长门”。因为有新人更容易出“长门”的都市传说，所以“长门”也被成为“新人之证”，于是很多新人都会尝试消耗大量资源来建造。其结果自然是“陆奥”的大量出货，建造时间为 5 小时，点开一看，却看到“陆奥”标志性的蜗牛触角……听到“陆奥”标志性的“阿拉阿拉”就能立刻让不少提督失意体前屈。这



▲ [id=39792055] 2013 年 11 月 17 日投稿于 P 站的元祖陆奥蜗牛，开始了一代传说……

种惨剧，最终被提督们戏称为“陸奥になるビーム（缩写为 MNB）”，一般翻译成“陆奥光线”。

2013 年 11 月，有提督（大概隶属于拉包尔基地）便第一次创作了“り陸奥たか”（陆奥蜗牛）这个形象，主体是超大型蜗牛，头部是陆奥的发型，触角是陆奥头戴的桅杆，背着的是陆奥的烟囱与主炮，口头禅是陆奥的“阿拉阿拉”，会发出粗大的“MNB”，并且携带威力巨大的第三炮塔，相当危险。这迷之生物，最早便发现于拉包尔基地近海，因而也被称为“拉包尔圣兽”、“拉包尔名物”。





所罗门前线的水母基地
——肖特兰泊地

历史

肖特兰泊地，位于肖特兰岛东南，地处所罗门群岛的西端，东南方数百公里便是瓜岛，而往西数百公里则是新爱尔兰岛与新不列颠岛（拉包尔所在岛屿）。

1942 年 3 月，日军在肖兰特群岛登陆，肖兰特群岛所围成的海域便开始为 IJN 所利用，这便是肖特兰泊地。肖特兰泊地最大的特征便是少见的水母及水上飞机集中部署的基地，当然这泊地设施自然大不如特鲁克泊地、拉包尔基地等长期经验的大型基地。肖特兰泊地周边岛屿众多，水况复杂，不适宜大型舰艇的活动。

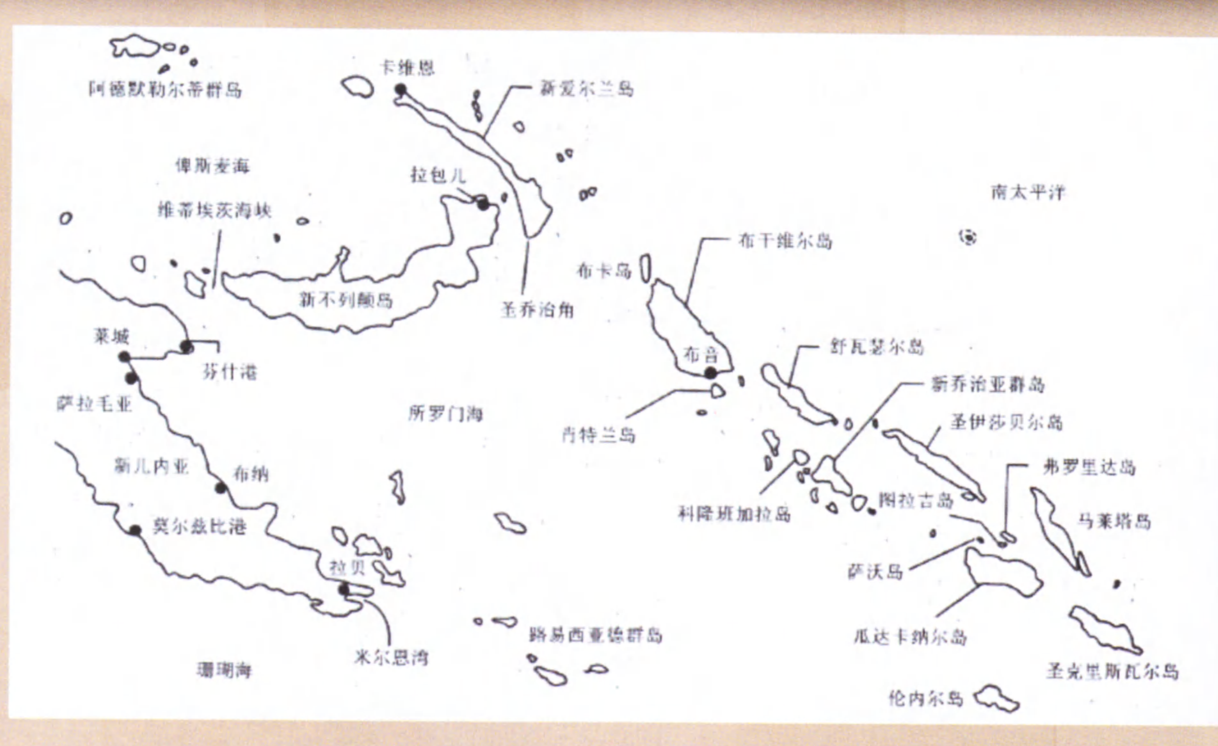
1942 年 5 月珊瑚海海战中，IJN 在肖特兰泊地部署横滨航空队的飞行艇及水上机母舰“圣川丸”，主要执行珊瑚海海域的侦查任务。

1942 年 8 月，盟军在瓜岛登陆，瓜岛局势岌岌可危。肖特兰泊地作为水上机母舰基地，部署了以“千岁”为首的 4 艘水上机母舰及数十架水上机（其中还包括『舰队收藏』尚未实装的“二式水战”），负责对瓜岛运输线的反潜警戒与空中援护，甚至组织过十几架零式观测机对盟军机场空袭的行动——虽然取得了一定战果，但是损失也相当严重。

所罗门群岛战事日益吃紧，肖特兰泊地也常常作为“东京快车”（“鼠运输”）的起点，集聚了相当的驱逐舰与运输船。

1942 年 10 月 11 日，第六战队从肖特兰起航为东京急行的队伍护航，双方在埃斯佩兰斯角外海爆发萨沃岛海战，夜战中“古鹰”掩护“青叶”打开探照灯而自身殒命，小学生“丛云”为救助“古鹰”也永远留在了铁底湾。

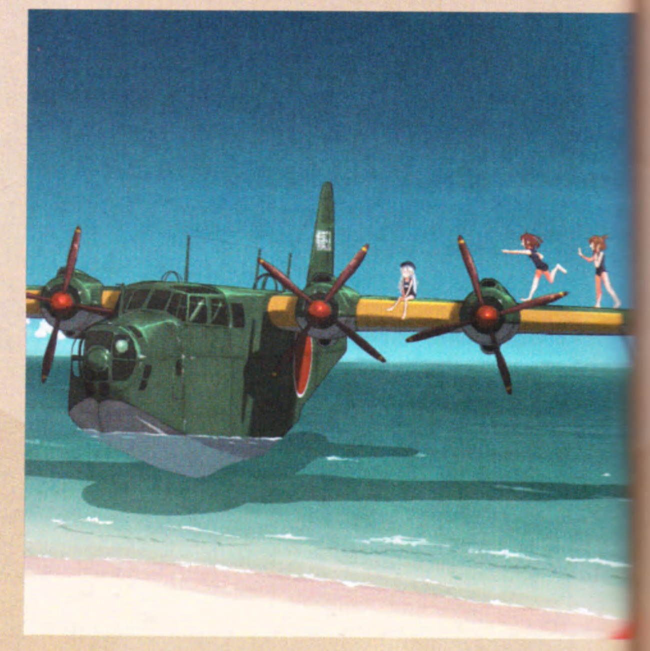
1942 年 11 月 12 日 -14 日的第三次所罗门海战中，参战的“二水战”、“四水战”都是从肖特兰出发。是役中，驱逐舰“夕立”、“晓”、“凌波”、“朝云”战沉。



1942 年 11 月，田中赖三少将率领 8 艘驱逐舰从肖特兰泊地启程，执行“鼠运输”任务前往瓜岛。11 月 30 日夜，“二水战”在瓜岛近海遭遇美军舰队，田中少将果断放弃运输任务，下令全舰队突击美军舰队，一举取得击沉 1 艘重巡洋舰、重创 3 艘重巡洋舰的战果，而“高波”战沉，是为隆加角海战（塔萨法隆格海战）。

1943 年 6 月，美军在新乔治亚群岛登陆，“东京快车”从肖特兰泊地再次紧急启动，支援新乔治亚。双方在科隆班加拉海域短兵相接（库拉湾海战），驱逐舰“新月”（“秋月”型，目前未实装）、“长月”战沉。

1943 年 7 月，“二水战”再度出动，前往新乔治亚，双方在科隆班加拉岛附近爆发激战。是役中，旗舰轻巡洋舰“神通”打开探照灯，先身士卒，冲入敌阵，最早击沉美军 1 艘驱逐舰，重创 3 艘巡洋舰，“二水战”仅“神通”战沉。本次海战也正是 2015 年 11 月秋季活动“突入！海上运输作战”的原型。此役后，肖特兰泊地不再有巡洋舰以上的军舰进驻。



1943 年 10 月，美军占领新乔治亚全岛，紧接着 11 月就开始攻击布干维尔岛——此时肖特兰泊地早已是空空荡荡。

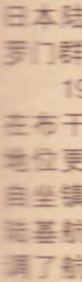
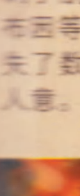


游戏

“肖特兰泊地”于 2013 年 8 月 30 日实装，刚好未能赶上 2013 年夏季活动。“肖特兰泊地”开设，距离“拉包尔基地”也仅有 9 天，本质上是运营开设一系列“决战服务器”，还是无法应对汹涌而来的人潮，紧急开设的服务器，主要用来分流“拉包尔基地”的压力。——历史上，“肖特兰泊地”虽然地处前线，但实际上也是一个辅助基地而已。

“肖特兰泊地”开服后第一个活动便是名垂『舰队收藏』史册的“决战！铁底海峡”，活动原型便是所罗门海域的多次激战，——沉船之多，才称之为“铁底海峡”。“肖特兰泊地”本身便是所罗门海战最前线的据点之一，因而这次活动“肖特兰泊地”的提督们自然相当的兴奋。不过，“决战！铁底海峡”之所以名垂『舰队收藏』史册，便在于还原度极高的难度，连续夜战的海域让不少提督心有余悸，——很多提督就止步于 E-4 了。

“肖特兰泊地”还出现过一位战果 5 位数的“怪物提督”，这在『舰队收藏』早期历史也曾经轰动一时。


山本五十六的墓场
——布因基地



布因，位于布干维尔岛东南角，对岸便是肖特兰岛，中间围成的海域便是肖特兰泊地。

1942 年上半年，日军占领布因。1942 年 8 月，美军登陆瓜岛，占据了当时日军在瓜岛修建的大型机场，作为其在所罗门海域的重要据点。瓜岛战事吃紧，IJN 痛失瓜岛机场后，其航空兵力主要得从远在千里之外的拉包尔长途奔袭，在瓜岛空域争夺制空权颇为吃力，于是 IJN 开始寻觅合适的地点建设前线机场，最终选定了布因。

1942 年 10 月，布因航空基地正式启用，与肖特兰泊地、巴拉莱基地共同组成了 IJN 在所罗门海域的最前线据点——其他更靠近瓜岛的前线据点建设均告失败。具体来说，布因基地主要驻扎零战与九九舰爆，肖特兰泊地驻扎水母及水上飞机，巴拉莱基地驻扎陆攻（陆上攻击机，即 IJN 的陆基轰炸机——注意，不是日本陆军的飞机）。布局完毕，IJN 就据此在所罗门群岛与盟军展开了血腥的空中拉锯战。

1943 年 1 月，日军撤离瓜岛，进一步收缩在布干维尔岛一线，布因作为最前线的据点，地位更加重要。山本五十六为了挽回颓势，亲自坐镇拉包尔基地，发动了"い号作战"。鉴于陆基航空兵在之前的拉锯战中损失严重，他抽调了航母机动部队的大批飞机转移到拉包尔、布因等陆上基地，投入到战斗。"い号作战"损失了数十架精锐的舰载机，战果则显得不尽如人意。4 月，"い号作战"结束，山本五十六决定前往最前线的布因、肖特兰、巴拉莱视察并鼓舞士气，不料在布干维尔岛西岸附近被美军战斗机截击，一代名将陨落南太平洋，是为"海军甲事件"。





1943 年 6 月，美军登陆新乔治亚，为了遏制美军的进攻态势，新官上任的联合舰队司令长官古贺峰一中将仿照前任的做法，调集"二航战"的舰载机部署在布因基地，支援新乔治亚前线。10 月，美军占领新乔治亚，日军残存的航空队从布因基地撤往拉包尔。

1943 年 11 月，美军开始攻击布干维尔岛，他们绕过了重兵把守的布因基地，重点攻击布干维尔岛中部与北部。达到作战目标后，美军对布因基地日军进行了放置 play，以封锁监视为主。

1944 年 3 月，布因基地日军决定发动反攻，结果遭到美军痛击。剩余日军继续回到布因种田，一直种到了战争结束。1945 年 7 月，战争结束前夕，布因基地日军在密林中发现了一架零战并修复好了，最终这架零战为新西兰空军所接收。

二战结束后，布干维尔岛上内战频繁，布因机场被破坏，目前布因一带为反政府武装所控制，因而布因基地也是目前 IJN 军宅圣地巡礼最为困难的地点。

游戏

"布因基地"于 2013 年 9 月 13 日开设，距离上一个服务器"肖特兰泊地"2 周时间。随着游戏人数逐渐扩张，前面几个服务器连续开服，运营的压力稍稍放缓。

"布因基地"与"肖特兰泊地"一样是所罗门海战中最重要的前线基地，同样，参加的第一次活动便正好是所罗门海战为原型的"决战！铁底海峡"。

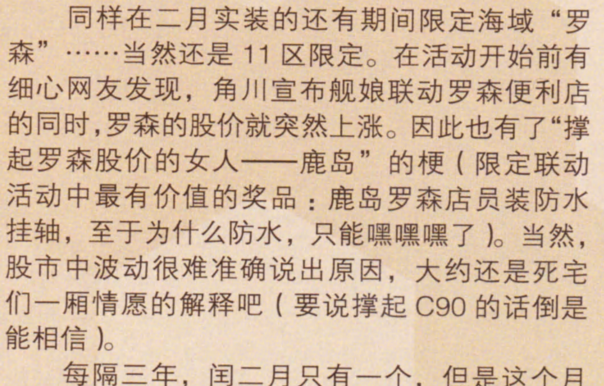
2015 年 8 月展开的夏季活动"反击！第二次 SN 作战"、2015 年 11 月展开的秋季活动"突入！海上运输作战"，这两次活动的原型都是所罗门海域的历次海战，而布因基地正是历次海战中的重要据点。▲

镇守府通信
Guardian harbor Times

还记得上期镇守府通信中基于舰娘运营官方推特信息提出的高难度预警的提督同僚们，想必在攻略活动海图的过程中因为与以往不同的原因而默念过田中飞个母亲吧……本次活动，可以说是不论甲乙丙，全程几乎都无难点。而且在如此低难度的情况下，还因为部分服务器遭遇攻击紧急维护而延长活动时间……教人不得不怀疑这次活动是不是为了给跳票已久、坊间呼声甚高又骂声不断的 PSV 版『艦これ改』让出游戏时间，而强行降低难度的。

活动实装不久之后就临近了 PSV 舰娘的发售日。然后就是扑面而来的民主与自由气息……无论是天朝还是 11 区，社交媒体瞬间随着这个大新闻被点爆。就连远在太平洋对岸的美帝舰娘论坛里提督们也兴奋的高喊起 \USA!/ \USA!/ \USA!/ 来。本次的狂喜乱舞可以说是多方面的，一方面是在经历了数次奖励都是驱逐舰小学生之后久违的金发巨乳，另一方面是之前预言过的盟军船只实装终于实现。突破全员轴心国装备这个壁垒之后，舰娘这个题材肯定还可以有更好的发展。





同样在二月实装的还有期间限定海域“罗森”……当然还是 11 区限定。在活动开始前有细心网友发现，角川宣布舰娘联动罗森便利店的同时，罗森的股价就突然上涨。因此也有了“撑起罗森股价的女人——鹿岛”的梗（限定联动活动中最有价值的奖品：鹿岛罗森店员装防水挂轴，至于为什么防水，只能嘿嘿嘿了）。当然，股市中波动很难准确说出原因，大约还是死宅们一厢情愿的解释吧（要说撑起 C90 的话倒是能相信）。

每隔三年，闰二月只有一个，但是这个月的舰娘活动却有三个，角川的脑洞，赞（反话）。



情人节限定立绘与冬活结束的维护更新

情人节限定立绘

又是一次季节限定立绘与期间限定海域活动实装时间重叠，手拿爱心巧克力痛殴敌舰的超现实画面也再次给提督们和深海舰们造成了一定心理阴影……虽然跟冬季活动没什么关系，但是小北方还是获得了新的季节限定立绘，教人不得不感叹不愧是运营亲女儿。

皋月改二

在冬活结束维护后，拖了一个多月的睦月型新改二也终于实装了。不需要图纸，只要相当高练度的皋月一只。改装后赠送摩耶机枪，可以触发特殊对空 CI。不过更重要的还是可以搭载大发艇，睦月东急队的综合效率更高了，可喜可贺。此外，Верный 也随之实装了可搭载装备扩展——大发艇与中型 pad（兴奋！）。

2016冬季活动专题 2016.02.10~2016.02.29

期間限定海域 出撃!「礼号作戦」

E1

Boss 点旗舰是去年秋季活动海上运输作战 E4 那只因为不交出齐柏林而被反复殴打的潜水栖姬。不过与上次不同的是，首先没有了联合舰队 12 打 1 的输出加成，其次因为不是联合舰队，夜战输出中恢复了通常状态的潜艇夜战回避 buff，最后是进入斩杀阶段的潜水栖姬似乎提升了回避性能。但即使如此也仍然很难对准备充分的提督造成阻碍。只要积攒足够的对潜装备，并且舍得吃间宫或者刷闪，就能很快完成斩杀然后迅速前往 E2。又及，这一面不打甲的提督可以说非常稀有，毕竟除了甲的 Iowa 炮以外的奖励都毫无价值。



E2

相当容易的活动地图，毫无进沟分支的总状路线看着就教人心安，闭着眼睛用脚打。此外不管是偏重史实编成的上路，还是偏重大舰巨炮主义平推的下路，都能够容纳相当多样的编成。只要有三式弹和支援就能毫无压力的碾过新实装的柔软陆上单位 Boss 集积地栖姬，同时入手本次的第一只新舰娘初月。





PSV

本月的另一重头戏——倍受期待与吐槽的 PSV 版舰娘改发售。第一时间入手下载版之后笔者就陷入了为何明明知道还要兴冲冲的上去吃翔的自我厌恶感中。从战斗效果，到操作手感全都给人以一种"这还是未完成品吧"的脱力感。

具体到游戏内容上笔者认为与网页版最大的不同就在于需要消耗大量精力去保证补给线通畅这一点上了。在一定程度上体现了田中对于二战历史的反思吧，并不是造出强大的舰队怼正面就能解决问题的。维护补给线通畅，积累战力，在最后再发动决定性的一击才是更好的办法。所幸，玩家玩崩了还可以喊出"都怪陆军马鹿，不玩了！"然后直接摔机或者祭起 SL 大法，而不用像史实一样被泥潭拖到最深处。

往好的方面说，可以不用 VPN 就能体验到舰娘内容，对于一部分懒得翻墙的玩家们倒是一种福音，另外可动立绘带来的本命舰娘们丰富的表情也能支撑提督攻略下去。

当然，就算再怎么说，如此质量还是没法说值得起这近三年来的期待的。操作的不顺畅，堪比没有用付费 VPN 之前在各处蹭网时的卡顿，几乎做任何操作都需要读取这几点是目前来说最难以忍受的问题。



完成亲善舰参加观舰式远征才开放 E3 海图之分割线

E3

E3 被分为两段式作战，前半程只有一个分支路线而且是不怎么造成实际影响的空袭点，可以说是一本道的联合舰队物资运输任务。在活用霞改二的大发艇搭载功能之后，见到的提督基本都能够在很短的次数内完成规定的资源运送量。

后半程是水上打击舰队与机动舰队分别从不同出击点出发的，也只有两处会沟的 Boss 战路线。全程都几乎没有劝退要素，只有在甲难度 Boss 点斩杀是会面临夜战队四选一选错的问题，这在允许雷巡出场的情况下也只是用次数换脸就能解决。耐不住压力的提督也是只要选了降低难度就能轻松击破。最后入手意大利重巡 ZARA 号。



其他线下活动预告

OST3 与角色歌 CD 舰娘想歌 vol.3 加贺岬也将于近日一同发售，至于官推所说的那个时代的技术和 8cmCD，就是指过去演歌这种特殊的形式在进入光盘时代后，大多用传统纸签册比例竖长外壳封装较小尺寸的 8cm 格式 CD 贩售这种形式，现在已经少见。不过角川如果有这个闲心搞还原度倒是把 PSV 版做好点啊……

另外，在隔壁刀剑乱舞已经双平台制霸并且不用 VPN 还运行流畅的当下，舰娘才开始安卓版事前登陆，而且只有 10 万名规模抽选……飞翔吧田中的（下略）。▲



▼『まんがタイムきららMAX』2013年4月号上Koi与原悠衣完成的联动插画



请问您今天要来点黄金拼图吗？

代表四格漫画界"颜值"的原悠衣和Koi（下）

Is the Order a Golden Mosaic?

■文/完蛋了的国王
■责编/白石 ■美编/塔里

四格漫画之“颜”

FACE OF FOUR PANEL COMIC

话说当月刊『まんがタイムきららMAX』的责编手里拿着『黄金拼图』的企划案时，内心一定带有一点如获至宝的感觉。的确，这画功简直太赖了吧！在业内够得上碾压级别的了。不过要事先声明的是，一般的四格漫画大多是用角色的Q版形象来演绎的，论画力跟普通漫画当然不在一个档次上，『黄金拼图』也不例外。但原悠衣的角色原案稿确实揪住了责编们的心，而且日后她也很懂得如何发挥自己画风上的长处，经常在局促的四个小方格里给主角们露一两个正脸，也会画点omake手绘稿讨好一下读者，加上后来能经常画上杂志封面和单行本扉页的彩色插画，一来二去的话画力上的差距自然就跟其他同行拉开了一大段，这是原悠衣所拥有的不可抹杀的优势。

然而如果你认为『黄金拼图』一发表在『まんがタイムきららMAX』上，原悠衣立马就登龙门摇身一变成了畅销漫画家的话这就大错特错了，这显然是高估了一本月销量区区8万册的小众漫画月刊的影响力。如果一位新人四格漫画家的初单行本销量能超越本刊杂志的销量，那他/她的团队就该兴高采烈地买一个不倒翁来涂一涂了。四格漫画的受众面虽然宽到无限大，国民四格漫画『海螺小姐』历史销量可以达到国民四格漫画『海螺小姐』历史销量可以达到惊人的7000万册，然而对于萌系四格漫画，尤其是刚兴起没几年的空气系四格漫画来说销量的想象力还是很有限的，单卷卖到80万册应该就已经是想象力的天花板了，那还得是非常厉害的现象级作品。像当年四格漫画改的老祖宗『阿滋漫画大王』仅用短短的4卷就狂销320多万册（加上了重出的新装版销量），这一纪录后来被『幸运星』的350万册（截止第6卷时）打破。『幸运星』当年有业界老大角川集团在背后全力狂推，砸了不知道多少广告费才能有这等成绩。体量小了不止一个级别的芳文社的最强作品自然是红得发紫的『轻音少女』，但在2011年该作最红的时候，4卷单行本的销量也刚刚超过250万册。而像『向阳素描』这种不温不火的主打作品连载了十年，前后6次动画化，被新房昭之捧在手心里怕化掉的私房漫画，其单行本销量也达不到可以公开出来炫耀一下的地步（换言之就是没突破100万册），堂堂芳文社一姐的作品尚且如此，后续如『A频道』、『GA』、『YUYU式』这种作品大概有几斤几两重也就不必多说了。其实『黄金拼图』连载至今也一直没有正式公布过系列总销量数，但并非不能估计。差不多同期开始走红的『请问您今天要来点兔子吗？』倒是有过非官方的统计数字，猜猜截止去年动画第二季播出前单行本3卷一共卖了多少？不到30万册而已！所以笔者说一卷单行本能卖过本刊的销量就应该烧高香并不是在信口开河。都动画化了，而且NICONICO上单话再生数达到百万级别，原作单行本一卷才卖10万册，那在作品动画化以前的销量就可想而知了。所以，就算『黄金拼图』很快就被正式列入『まんがタイムきららMAX』的连载阵，而且短短一年后原悠衣就够资格给杂志画封面绘，人气稳步提升中，但也不能很乐观地说她的青涩时代已经过去，是时候名利双收了。事实上正相反，原悠衣仍要为了糊口而拼命奋斗，现在不仅是她自己，还要带上整个助手团队。于是，就在『黄金拼图』刚刚跻身杂志一线连载后不久的2012年，原悠衣就做出了不可思议

▲『まんがタイムきららMAX』2012年4月号封面绘，同时也是漫画第1卷Melonbooks版的特典插画





的惊人举动，脚踏两条船的在芳文社的死对头之一——迅社旗下『Comic REX』上新开了一档连载，而且还是一部非四格漫画！

当新连载『宇宙ヨメ』出现在 2012 年 5 月号的『Comic REX』上时，相信原悠衣的老读者们（虽然很少但并不是没有）肯定会在心里暗自“呵呵”一声，原老师果然还是丢不掉她的漫画家自尊啊，又重回一般漫画的老路子去了。这部名为『宇宙ヨメ』的新作似乎也在一定程度上延续了之前『星之魔女』设定上的套路，漫画有着浓郁的 SF 背景，男主角白波濑青彦是个普通的地球人高中生，却意外邂逅了一个名叫さらさ的谜之少女，后者自称是为了成为青彦的新娘而从遥远的小行星“系川”上不远万里而来的宇宙人！可青彦明明暗恋着比他大一岁的学姐八尾美和。于是一场看似极其普通，虽然挂着 SF 的名头还是极其普通，却拼命要装作很有看点的三角恋轻喜剧漫画就此上演。这种题材的作品，说它是少女漫画吧，有着典型的少女漫式的三角关系和轻喜剧段子，说它是少年漫画吧，又有中学男生们会感兴趣的 SF 设定以及萌萌的人设。哟，看上去还挺讨巧的吧。实则不然，业界最不缺的就是这种半吊子的作品，一迅社当然也不缺。就说『Comic REX』上吧，论卖腐肯定卖不过老资格的峰仓和也老师，论卖后宫三角恋也不是『神薙』等成名已久的前辈作品的对手。那为啥一迅社还是看中说穿了并没有一般漫画家才能的原悠衣呢？说白了还是看中了她的画功。『Comic REX』旗下汇聚了相当一大批画技十分了得，但漫画家素养未必过关的“花瓶”，像 Galgame 界的传说级人物七尾奈留、工口漫画界的希望之星 Hamao、原本在插画界已经混出点名堂来的ヤス、Tiv、toi8、上田梦人等一票抱着戏耍心态而来的玩票者们也纷纷开设连载，可见杂志方面比起漫画的实质内容往往还是更在意漫画家的画风画力。虽然用“果然活不长”这种话来评价原悠衣的『宇宙ヨメ』毕竟有失尊重，但这也是不争的事实，该作连载短短两卷后就宣告完结了，似乎这是给玩票的票友们所设的一条标准线。不过这倒也没什么所谓，更重要的是原悠衣的画风有第二家大手杂志社认可，怎么看都应当是一桩大好事。

要说原悠衣刚画上『黄金拼图』那段时间的自信和底气还真是不太足，除了暗地里劈腿在『Comic REX』上搞一般向漫画的“复辟”，其实在芳文社自家的杂志上也留了个后手。

还记得前文提到原悠衣准备转型四格漫画家时所准备的四个连载企划吗？猜猜看除了『黄金拼图』以外还有什么作品？如果你足够关注原悠衣的话应该知道去年在『黄金拼图』第二度动画化以外，原老师还有一部作品也荣登动画的大雅之堂，那就是一部名为『若叶女孩』的泡面番，大多数人可能都会主观地认为该作原作漫画是『黄金拼图』成名以后的副产品，其实不然，『若叶女孩』诞生的时间几乎与『黄金拼图』相同，它甚至可以说是『黄』的一个 PLAN B。来看看『若叶女孩』的人设就能发现不少与『黄』似曾相识的地方，例如女主角阵由 4 人组成（『黄』原本也是 4 人，后提拔九条可怜后增加至 5 人），其中三人都无条件大爱第一女主角小桥若叶，若叶还有个落落大方的美人姐姐叫柚叶。当然不同的地方也有很多，像性格十分 boyish 的真柴直就被设定成了腐女；元气系女主角黑川真鱼则有明显的口癖。我们知道原悠衣曾打算把小路绫设定成电波系，看来某些『黄』的人设废案都被挪用到了同时期的『若』中以作为观察读者反响的“试验田”。

▲『まんがタイムきららMAX』2014 年 7 月号封面绘






▲『点兔』漫画第 1 卷插画



而后来的事实证明，目前仍在连载中的『黄金拼图』要远比短短 1 卷就已经完结的『若叶女孩』要成功得多，所以说原悠衣在人设上所做的取舍是明智的。

不知不觉间竟用了 2 万字的巨大篇幅来介绍原悠衣这位半路出家的四格漫画和非典型的插画师，不过既然是靠脸吃饭，开创四格漫画“颜值时代”的代表人物，这点篇幅也是情理之中的。接下来要留给 Koi 的篇幅其实已经不多了，幸与不幸的是 Koi 此人的神秘程度远在原悠衣之上，要彻底剖析 Koi 的话仅以笔者手头的资料恐怕力有不逮，不过也只有硬着头皮上了，谁让笔者是『点兔』脑残粉呢?

身为“图鉴绘师”

ILLUSTRATED HANDBOOK PAINTER

图鉴绘师这个词是笔者临时生造的，但其实很好理解，就是专门为各种图鉴绘制二次元萌系插画的绘师。这可能并不是一份固定的职业，恰恰相反，图鉴绘师工作的不确定性很高；当然也没有一个特定的群体，图鉴绘师的流动性也很高。图鉴绘师更像是一种状态，尤其对于很多靠自营业起步的自由插画师而言，很多人在新手阶段都经历过图鉴绘师这个角色。Koi 也不例外，或者可以说她是一个典型的靠从事

图鉴插画一步步积累起实力，最终以插画师身份转投四格漫画创作的成功例子。

现如今，放眼整个芳文社，乃至整个四格漫画圈内，都很少能找到像原悠衣和 Koi 这样经常能凑到一起合作画插画的漫画家。四格漫画家相比于一般漫画家更像是孤高的“独居动物”，四格漫画的体裁决定了几乎没有让复数创作者共同创作的余地，或许只有两条途径除外，其一是官方认可的同人漫画，其二就是官方组织的同人应援插画。前者当然只能是那些话题满满的人气大作才有资格享受，后者则只面向于那些画风和画力都达到一定水准的四格漫画，但无论是人气四格漫画还是画得漂亮的四格漫画家，哪一种的数量都不会多。于是，要让两个各自拥有人气四格漫画连载，画功又够得上当家头牌的四格漫画家坐到一起共同创作一幅插画，而且频率至少达到每年 2 次，这样的条件不叫苛刻的话什么叫苛刻？原悠衣与 Koi 的合作本身就是一个十分有趣的现象，因为她们之间拥有的相似点可能比芳文社任何四格漫画都要多得多，比如画风，比如插画功底，比如人设上的一些细节，高度的相互欣赏和认可是激发两人不断合作的最大动力。但实际上两人出身背景和成长经历大相径庭，原悠衣是科班漫画家，Koi 则是图鉴绘师，原悠衣有过好几部不成功的作品，而 Koi 的本格出道作就一鸣惊人，





▲『まんがタイムきららMAX』2014 年 3 月号封面绘



最终她们殊途同归到了四格漫画家这条窄路上，靠的不是别的，正是各自的插画功力。

Koi 身为一个创作者的个人经历大部分都包裹在一团迷雾之中——她不仅从不接受媒体的访谈，而且还主动把自己出道前的大量痕迹统统抹去，表现得就像一个“覆面作家”。要确切地回答 Koi 是从什么时候出现在热门的视线当中的，这个问题其实有点难，实际上大部分图鉴绘师在凭借某一部作品一炮而红之前都普遍不受关注，除非是很有名的同人画师，否则他们自我营销的方式就只有个人网站、P 站或者参加各种比赛和应募活动了。Koi 大约是在 2009 年开始登陆 Pixiv，陆续发表自己的原创插画作品，并拥有过一个叫“Extremity Of Thanks”的个人网站，之所以用过去时是因为现在你已经看不到 Koi 在 2012 年以前发表的 P 站作品——作者本人把大部分投稿都删除了，仅余 5 张充个门面，而且其个人网站也处于无法访问状态。如果要理解为出名以后怕作品被人盗用后给各路版权方带去麻烦，或者担心黑历史被粉丝挖出来所以删投稿关网站，那多少也说得通，但情况与 Koi 相似却选择听之任之的人也不少，至少原悠衣就从来没有想过要抹掉自己的过去，她的画集里可是自曝了一大堆的“黑历史”。遇到 Koi 这类难搞的家伙，想要了解她的过去，一般人

▲『まんがタイムきららMAX』2012年10月号封面绘

就只能从搜索引擎和维基百科上碰碰运气。不过笔者倒是因为一个非常偶然的机会，早在Koi出道于芳文社之前就已经接触到了她的插画，契机就是曾经在『二次元画刊』上连载过的“女子高中生制服巡礼”。

现在再来回顾『二次元画刊』创刊号上的王牌连载显然不合时宜，笔者只简单介绍一下这个连载的背景。“女子高中生制服巡礼”以及此后的“女子国中生制服巡礼”，连带来不及编译奉献给大家的“小学生制服巡礼”都出自“图说XXX制服百科”的MOOK书系列，编者是幻冬舍的安田诚，这个系列在多如牛毛的制服百科二次元MOOK书里并不算十全十美，但很畅销。幻冬舍的书大抵都很畅销，谁让它的老板是那个在泡沫经济破灭后还能创造出版奇迹的见城彻呢。幻冬舍的这套书胜在插画师阵容庞大、涉猎学校广泛、以及对学年的涵盖面广。Koi可说是这个系列的元老以及主力画师之一，系列的第一册『图说女子高制服百科』发行于2010年3月，这应该就是有据可靠的Koi参画过的第一本商业志。虽说是主力，Koi也还没到可以上封面绘的资格，但她的曝光率确实不低，因为她的包子脸画风是主要的萝莉型角色的输出担当，尽管以女子高生的年龄段而言御姐系的画风或许更为吃香一些，不过为了平衡整本书的视觉效果，像Koi这样被定位于萝莉系的画师也有很强的存在感。而且Koi的画风亲和力与画功精美度在同一本书的插画师阵中也显得鹤立鸡群，这为她在日后整个系列的其他作品里也赢得了一个相对固定的位置。

其实说起Koi的画风，可以用大圆眼、包子脸和低头身比的萌萝莉系来一言以蔽之，这是她早期给人的印象。原悠衣和Koi都属于画风定型比较早的画师，在商业出道的时间点上个人画风就已经基本成型了，后期根据市场的需求而进行的调整都没有颠覆其原先的基调，可以说两人都是对自己的画风颇有自信的类型。现在我们知道『点兔』中姐系角色的比重其实要大于妹系，拥有NICE BODY的御姐型角色在漫画中大行其道。不过除了对角色头身比和关键部位的尺寸进行放大（说白了就是欧派和屁股），吊梢眼的感觉降低（因为并没有很多高飞车系角色登场），包子脸的基调没有丝毫动摇，那些所谓御姐们的性格也大都十分孩子气，Koi在很多深层次的地方对自己的妹控萝莉心还是抱有坚定信念的。从纯技术的角度来说，由插画师转型而来的四格漫画家大都会坚持自己早年就已经养成的插画画风，因为这对于他们而言是一大优势，前文里已经通过原悠衣的例子反复论证过了。但科班漫画家的画风调整就要频繁得多，这里面有技术革新的因素、有时代审美观变迁的因素、也有漫画家自身的因素。

虽然不知道Koi是通过什么途径得到了编辑们的赏识，总之她在2010年以后的几年时间里在图鉴绘师这个领域里顺风顺水，其后陆续在『萌萌物理法则』、『萌萌能量全书』、『世界民族服饰图鉴』等一系列MOOK书里露脸，有时还能画上封面绘，脚踏实地地在增加自己的曝光率和知名度。如果以这个势头继续发展下去的话Koi应该有机会向Galgame原画或者轻小说插画方向尝试有所突破。而事实上Koi确实得到了一家游戏公司的赏识，她参加了2011年4月发售的拟人兵器少女萌系军事策略游戏『萌萌大战争』的人设工作，和其他十几位大部分也来自于图鉴绘师、同人画师、二三线游戏原画师的同仁们一起完成了这个有趣的企画，Koi分配到的两个角色是隶属于天朝阵营的98式娘和隶属于毛子阵营的T-90娘，要说她笔下的拟人兵器娘有什么出彩的地方倒也没有，毕竟这不是女性画师的兴趣点，但画风得到主流商业公司的认可这点倒是不假。『萌萌大战争』曾经陆续推出过PC、PS3、3DS等各种版本，是一个论商业价值远在图鉴MOOK书之上的作品，也是Koi日后凭借『点兔』一鸣惊人之前最拿得出手的一部商业作品。



话是这么说，但其实『点兔』的出现先于『萌萌大战争』，确切地说，是早在2010年12月号的『まんがタイムきららMAX』上就已经以试刊的方式发表了，距离她初登『图说女子高制服百科』只晚了9个月。在这短短9个月里，Koi是如何想到要向关联度差得有点远的四格漫画家发起冲击呢？很遗憾Koi从未透露过内情所以详细情形不得而知，或许是受到了早先在『まんがタイムきららMAX』上成功出道的原悠衣的激励，或许同样是受『轻音少女』爆红的诱惑，又或许单纯只是抱着不妨一试的心态来玩个票。因为据说Koi没有预料到『点兔』甫一发表后会收到如此多的好评，以致于她完全没有做好漫画家出道的准备，直到三个月后才正式开始『点兔』的连载，彼时『黄金拼图』单行本第一卷刚刚火热上市，芳文社旗下最耀眼的一对百合双子星俨然呼之欲出。

“魔法少女”病入膏肓

INDULGE IN MAGICAL GIRL

就像原悠衣不幸罹患了一种名为“金发少女”的不治之症一样，Koi也患上了一种名为“魔法少女”的疑难杂症。所以说这两个病入膏肓的“废萌人间”日后惺惺相惜，结为好姬友其实一点也不令人感到奇怪。

Koi应该早就对魔法少女怀有浓厚的兴趣，但她的“魔法少女”病症大爆发想必是从2011年『魔法少女小圆』播出以后才开始的。与原悠衣当年连魔法少女长啥样都不知道完全不同，

△『まんがタイムきららMAX』2014年4月号封面绘





游走于P站和各家MOOK书出版社之间的Koi可谓见多识广，自有一套人设的理论。Koi的人设哲学是基于“人靠衣装”这四个字的，顾名思义就是靠服饰来包装角色，这跟原悠衣经常拘泥于角色异国出身就不太一样。日后Koi的『点兔』虽然也号称故事发生在“由木建筑和石板路构成的异国街道”，但也仅此而已，没有明确点出作品的舞台和时代背景，后来笔者在圣地巡礼专题里也写到过，符合这种气质的西欧小镇在法德边境地区要多少有多少，Koi当初未必就是脑子里想着某个小镇，想着小镇上的异国少女才构思出『点兔』来的，漫画如果发生在日本一样说得过去。所以『点兔』人设的要点并不在妹子们是黑发、金发、蓝发亦或是红发，而在于她们身上KiraKira，FuwaFuwa的各色制服。而魔法少女类的角色说白了也是靠服饰包装出来的，如果卖点本来就不是制服的话，那还要设计什么华丽的变身场面？2013年时Koi曾经应邀给一本叫『绘师 × 魔女 魔法少女图鉴』的MOOK书画过稿，还上了封面，这本

▲在 2013 年的 C84 上发表的芳文社官方同人插画，Koi 通过画笔向同社的几位师姐妹们致敬

书就煞有介事地罗列出 5、60 种曾经出现于各色 ACG 作品中的经典魔女·魔法少女形象，要我说世上哪有那么多类型的魔法少女，她们的最大区别不就在于行头上吗？ Koi 在图鉴绘师时代画过形形色色的制服系插画，让她换个对象改画魔法少女还不是手到擒来。2011 年 1 月『魔法少女小圆』播出仅仅三话就引发“地震”后，身为人设作者苍树梅“娘家人”的芳文社当然义不容辞挑起了为动画配套各类衍生漫画，趁机大捞一笔的历史重任，后来细分为了 5 个大类的无数分支，分别为官方正传漫画版、官方外传漫画版、官方同人漫画、官方同人四格漫画、以及一本小圆主题漫画双月刊。在官方同人四格漫画里，苍树梅老师的那些小师妹小师弟们都有了大显身手的舞台，前后出版的 4 部漫画集里动用了整个芳文社半数当红四格漫画家，原悠衣、Koi、黑田 bb 等人均榜上有名，Koi 还画了第 4 卷的封面。原悠衣和 Koi 也曾在小圆专属杂志『まんがタイムきらら☆マギカ』的创刊号上发表过玩票性质的单话漫画。

别看在小圆这档子事上原悠衣和 Koi 的步调惊人一致，但其实 Koi 的“魔法少女爱”与原悠衣的“金发少女爱”一样炽烈，画魔法少女的积极性比原悠衣高多了。她在『点兔』里经常使用魔法少女的梗，这点在早年受过“魔法少女创伤”的原悠衣的『黄金拼图』里则几乎见不到，后者宁愿墨守成规地画她的魔女题材漫画，从这里可以看出两人在人设的偏好上还是有较大差异的。原悠衣喜爱森女和英伦风，和风次之；Koi 喜爱较为宽泛的乙女 / 淑女风，和风亦次之，但不拘泥于异国情调，她笔下角色的各种着装在日常生活中确实有很多亚洲少女都喜欢穿，并非要金发碧眼才穿起来好看。不管怎么说，Koi 就是个生长于东京都的普通女性，既没有什么国外生活的经历，也是不是特别憧憬异域他乡，东京生活压抑而匆忙的节奏毕竟与札幌那边的原悠衣不太一样。从某种意义上说，充斥着由背负着爱与恨、泪与血的少女们来拯救世界的反体制反现状的价值观的魔法少女题材作品是生活在东京这样的浮夸大都市里的人们所特有的感情宣泄出口。再看看那些在北海道悠然自得地搞创作的家伙们，高津カリノ着眼于职场上的鸡毛蒜皮，原悠衣做着金发少女来我家的白日梦，对是由魔法少女、假面骑士还是巨大机器人来拯救世界这档子事恐怕是不怎么上心的吧。

虽然笔者的这番魔法少女价值观论听起来有点阴暗，但毕竟带着恶意去打造一部魔法少女动漫作品的人还是凤毛麟角的（笔者恰好认识一个叫虚渊玄的），绝大多数都是带着废萌意识在跟风罢了，Koi 也是其中之一。在为大师姐应援了几篇同人漫画后不久，Koi 还受到过角川旗下出版社的邀请为轻小说『魔法少女禁止法』的新装版绘制插画，这部原本 2010 年在一迅社发行的小说是交给 Koi 在芳文社的同门师姐妹 kashmir 来绘制的，不知出了什么问题连载中断了，由角川接手后换由“魔法少女”病入膏肓的 Koi 来重画，看来世间对她的魔法少女爱是已经普遍认可的了。当然 Koi 抢了同门的饭碗自然不能当什么事都没发生，去年『点兔』动画第二季播出时，Koi 就诚邀 kashimir 为第 9 话的 end cut 绘制插画，算是还了这份人情，后者也是个魔法少女病友，两人私底下的关系应该不坏。



△『まんがタイムきららMAX』2012年12月号封面绘

请问您今天要来几个好妹妹?

HOW MANY SISTER DO YOU WANT

把Koi形容成原悠衣的小师妹或许不那么贴切，因为笔者之前也介绍了这两人成长经历中的差异，如果没有四格漫画这个媒介，这两人应该就此老死不相往来的概率会比较大。但又不可能否认的是『点兔』的走红绝对不是个案，反而是受到了『黄金拼图』走红以后所带来的正面影响，是借了原悠衣不少光的，人家本来就是科班出身、阅历丰富的前辈，沾点光并不丢脸。

首先『点兔』怒打颜值牌的作画风格就是从『黄金拼图』得到的启发，既然Koi有这个实力，那没有理由不走高颜值路线，『黄金拼图』的成功证明了高颜值的人设配上轻松欢乐的空气系剧情就已经足够有杀伤力，光是喂饱那群萌豚就有十万级的销量。其次，五人组的主角阵规模也被保留到了『点兔』里，5个年龄在13-16岁之间的萌妹子，来自于一个小镇上的三家不同的喫茶店，日复一日的卖萌搞姬，翻来覆去就画这点事。其实不仅是女主角的人数，就连一部分人设细节也从『黄金拼图』里借鉴，喜欢这两部漫画的读者时常调侃的就是小路绫和天天座理世相似度很高的外形，无巧不成书的是，两个角色的动画版声优都是种田梨沙。角色撞脸在芳文社内部似乎并不是个案，之前动画版热播的『学园孤岛』里的女主角惠飞须泽胡桃的外形和个性与理世也很像，于是免不了要有好事者出一些角色联动同人插画，感情特别好的原悠衣和Koi就不止一次合画过“小路绫 × 理世”的黑长直双马尾CP，P站上也能看到理世与胡桃之间的互动。遇到这种情况只能往好处里想，调侃两句就够了。最后还有在欧化的背景设定上，我们都知道“欧洲人”这三个字的分量，多看看欧洲萌妹子的日常物语，说不定晚上也能捞到心仪的欧洲舰娘呢?开个玩笑而已。Koi在开篇时并没有点名漫画的舞台这之前也说过了，不过当2012年2月单行本第一卷发售时，在书中寥寥无几的解说词中Koi却提到了她憧憬法国东部的斯特拉斯堡、科尔马、匈牙利的赛切尼温泉，并将这些地方的美景都画到了漫画里（虽然以四格漫画的版面画不了多少背景），这显然也是受『黄金拼图』的影响，等于是为日后动画版的拍摄指明了具体的取景地。

当然『点兔』与『黄金拼图』的差异一定是远远大于雷同的，否则不会受到不输于后者的热捧。同样是百合题材，『黄』的核心是类似于阴阳调和的“和洋折衷”，『点兔』的核心则是常见却又千变万化的姐妹之情。姐妹间的百合情愫，有『圣母在上』里贵族大小姐间义结金兰的学姐妹情，有『摇曳百合』里赤座家、吉川家、池田家、大室家、古谷家这五对亲姐妹之间的骨肉之情，也有『点兔』里结合了各种情况的复杂的姐妹情。全剧的中心是名为智乃的“三无”少女，虽然已经升上了国中，却只有144cm的娇小身材，平日里头上顶着由爷爷化身而来的安哥拉长毛兔，作为喫茶店“Rabbit House”老板的独生女，举手投足显得意外的老练，实际上孩子气得很，是一台标准意义上的“移动萌要素”。本作就以智乃为中轴，分别向



妹妹和姐姐两个方向设计角色，并发展出剧情。麻耶、惠与智乃是同学，组成了妹妹三人组“小豆队”，心爱、理世、千夜和纱路四个高中生则充当起姐姐的角色。但姐姐和妹妹之间的界限也并不是那么泾渭分明，以妹控自居的心爱在姐姐摩卡面前也会流露出撒娇卖萌的一面，而纱路对待高一年级的理世则怀有大小姐学校里那种特有的对学姐的仰慕之情。是姐姐，也是妹妹。正是基于这样的考量，Koi 对本作的人设所下的定位就是性格上的成熟与视觉上的低龄化并存，几乎每个角色都有性格上老成的一面，但外表都显得要小于实际年龄，这样的话显然更有利于发扬其包子脸萌画风的长处。不过一味靠包子脸卖萌的话不免流于简单粗暴的表面，Koi 要赋予角色不容易褪色的魅力主要还是靠具有较高识别度的外貌、着装和性格，前两者是外在要素，后者是内在要素。把握角色的相貌特征是漫画家的基本功，例如用双马尾代表傲娇，用卷发来装饰大小姐气质都是惯用的手法，『点兔』里这种符号化的设定比比皆是。服饰设定要看个人的功力，身为女性插画师的 Koi 在这方面无疑是拥有优势的，早年她就是画各种图鉴出身，又是“魔法少女”末期患者，服饰设计信手拈来，游刃有余。在她的画集『Café du Lapin』中最多的就是主角们的变装秀，尽管漫画本身因为舞台和剧情的限制不可能需要那么多套不同的着装，但 Koi 通过插画的方式为读者增添了不少欣赏的乐趣。至于性格设定，有芳文社许多优秀的前辈作品作为参考，尤其是有格调相似的『黄金拼图』在，『点兔』角色

△『まんがタイムきららMAX』2014年6月号封面绘



性格设定里的新意并不多，无口、天然、大和抚子、傲娇、boyish 等常见的性格类型都有，各种反差萌做得也很到位，说『点兔』是人设集大成之作或许并不为过。

Koi 另一个很鲜明的特点就是擅长小物的设计，画风精细度很高。以插画师身份出道的 Koi 早年一定下过苦功磨练自己的画技，她其实跟原悠衣一样并不拘泥于数码绘软件的功能，据她自己透露基本上是手绘底稿加上 SAI 一本作业。像原悠衣这样漫画家出身的人本质上是不擅长背景作画和小物设计的，看过『月刊少女野崎君』的人恐怕都知道一个养得起助手的漫画家通常会把清稿、涂黑、画背景、画装饰物、贴网点纸这类精细作业交给不同的助手去完成，说难听点漫画家自己画个 NAME 稿就可以一股脑推给助手们自己去摸鱼，所以根本不需要精通插画那一套。虽然原悠衣日后是靠自己的插画功底尝到了甜头，但其实她自己也坦言总是被责编逼着画背景，自己也只有装装门面的本事，并不能画得很精致。Koi 就完全不同，但凡拿得出手的插画作品，无不是精细入微的，构图、上色、背景、小物设计每个环节都做到几乎完美，而且全部亲手完成。据说她很在意画面上的细节部分，大到保留了中世纪风格的东法小镇，小到咖啡杯里的拉花图案全部亲自设计，亲手画完。你可以理解为这是一种近乎于偏执的认真劲，也正是这种熊熊燃烧的插画师之魂令其在四格漫画界的“颜值榜”上雄踞榜首，Koi 是眼下最有可能，也最有实力取代原悠衣成为封面绘霸者的人选，这就意味着起码在芳文社的地盘上，没有人能比 Koi 画得更好。

画风漂亮的漫画是否一定是好漫画？以整个漫画界为背景来说当然是伪命题，但仅就四格漫画而言却又是真命题。其实应该这样说，画风最丑和最漂亮的漫画都能成为最吸引眼球的作品，遥想当年颜值低如『去吧！稻中乒团』不也一样风风光光在动画荧屏上走了一遭。四格漫画界其实也不例外，史上销量最佳四格漫画『海螺小姐』还不是原始人级别的画风？所以说，颜值这种东西，靠近数值的两端都能制造出惊人的关注度，只不过恰好笔者这次推荐的是“高颜值”的四格漫画家罢了，嘿嘿嘿…▲



C89 DOUJIN MUSIC PICK UP 同人音乐扫雷大作战

■文／鬼千鹤、sionava ■责编／稗田 ■美编／塔里

原创部分

文：鬼千鹤

- 前言 -

冬季 Comike 原创同音比较少这是这几年来大家都知道的，不过 C89 在 C87 以后又再度呈现了这样的状况。此次因为笔者个人私事的缘故，这次真正算购入的只有六张。感觉有点对不住大家，但确实没其他特别中意的作品，也实在是没办法了。C89 二日目的时候，笔者与国内社团京都幻想的同好们一同摆摊，第一次当板娘的笔者终于体会到歌姬们平日在场贩卖是多么不容易，而且冬季穿着那么少的衣服 COS 的 Coser 们也是冷得不行，全靠贴在身上的暖包和意志力在坚持。我想今后我应该也会更加注重跟歌姬们在现场的问候吧，大家真的都很辛苦呢。

- 罪に濡れた魔女 -

去年 C87 摊位落选的叶月，像是要补完上次的遗憾一般，继 M3-36 发售两张新碟后，在 C89 竟然又再次继续发售了两张新专辑。原创同音的数量正在走下坡路的时候叶月能够如此保持产量还不断提升，笔者发自内心地感到敬佩，也更加感谢叶月的努力。一直以来叶月在展会上都有安定的黑暗童话曲集，这次也不例外——『罪に濡れた魔女』，这张新作集合了塚越雄一郎，Drop 等与叶月合作多次的作曲人的曲子。tr1 是首简练帅气的 BGM，预警着一场黑色盛宴即将展开。哥特式的开头转入金属的编曲，妖艳地演唱一个浴血而生的傲慢女王，如今被民众追访，在教堂乞求宽恕的可悲故事。叶月配合自己与塚越的和声，一唱一和的形式将本就鬼魅的曲子变得更神秘。顺带一提，这首歌与 C87 中惠光城的爱丽丝系列的 Tr1 十分相似，到底都是出自塚越之手。Tr3 为安定的 Drop 作曲，前奏采用了贝多芬的月光，再加以修饰，把此曲想要渴求黑暗力量的少女身处的月下祭坛完全展现，轻巧欢快的曲调却在描述一个略 18X 的故事（……）。Tr4 和 Tr5 都是相对作曲比较黑暗的曲子，想要从死神那重生得到力量的少女，与在假面舞会上期待被人邀请共舞的少女的物语。Tr6 是过去的旧曲，从作曲和歌词中就能听出与现在有很大不同。一曲简单而孤单的浪漫华尔兹，道尽人偶渴望被疼爱的愿望。一波一波的三拍节奏如浪潮一般带人回旋在情感的漩涡里，无法逃脱。欣赏过 Tr6 之后，Tr7 这首短小的悲伤的 BGM 更加令人惆怅了。





-Vanilla Mode-

叶月的另外一张作品 Vanilla Mode 的风格会比较多一些，Drop 的哥特系 BGM 一首和很少见的 Jazz 一首，另外还有民族风，和风，卖萌系以及 Jazz 风的曲子，有点想说该不会是把还没有卖过的歌一次性集合一下全发售了吧（被揍）。自然，最出众的还是民族和和风的两首，今年来叶月甚少有和风的作品，笔者甚至都有怀疑是不是『宵闇恋想奇譚』这样的全和风专辑不再会有呢。「紅蓮百鬼夜行」是キラ星ひかる过去的 V 家作品，这次与 C81 的「夕闇ノ殺メ唄」一样都拿来给叶月翻唱了，而且这两首歌的构造，旁白响起的时间等都十分相近。化身作恶鬼的女人，身着血红和服来找背叛自己的男人来报仇，这样的主题还真是有点令人害怕呢，背景的和风元素也跟着旋律不停急奏，叶月的高声尖笑更让人感到有些害怕。而民族风的曲子「果てしなき空の路」，作曲者竟然是一直断断续续有跟叶月合唱的雄厚男声このり，此番他不仅有合唱，更写了这样一首叶月作品史上罕见的民族风，让人眼前一亮。悠扬的吹奏乐，带着坚定不移的决心，如飞翔在空中的大鹫般，与风一齐冲向天边而去。叶月在这首歌中展现出了自己的高音技巧，唱功也是大有提高，而このり的合唱，也更加给这首气势非凡的歌曲注入了生气。

虽然叶月 2015 年一共出了六张专辑，但果然还是自己的身子要紧，在欣赏新曲的时候，也希望她不要太辛苦，太过勉强自己呢。

- 麦穂を揺らす黒鉛の悪夢 -

Queen of wand 将 M3-36 的续作准时发售了，本以为会是大白金城故事的后续，没想到是以故事另一主角的角度来叙述的。在这里更正一下在上次文章中提到公主遇到一名受伤



男子——其实当时并未言明他的性别，笔者武断地认为是男性真是抱歉了。是的，公主其实是遇到了一名受伤的女性，也就是这次封面上的黑长直妹子。她听从父亲的吩咐从贫困的乡下来到城市寻找发光的城堡，也就是大白金城。历尽千辛终于来到这里之后，却意外发现公主就是魔物，城堡还因为公主自身的诅咒烧了起来，最终黑发妹子被关在了梦境之中，还什么都不知道的公主也不知去向。这张的作曲普遍偏黑暗恐怖，哪怕是 Tr5 这样听着很温柔的曲子，也会因为歌词在叙述魔物的故事而更加毛骨悚然。其中比较推荐 Tr3 和 Tr6，Tr3 是描绘一片金黄色麦穗美丽风景的宁静钢琴曲，配合提琴和笛声听着更加悠扬。Tr6 的哥特疾走风节奏感强烈，营造出身为公主那可怕的梦境，紧张的感觉如握剑在手，欲斩裂一切黑暗魔物。结尾部分依然写着“To be continued”，想必在以两位主角的视角分别叙述后还会有续作吧，希望 M3-37 的时候能够看到。

-異世界配達屋ハルフィーナ-

ether 在 C89 上并没有新作，而主唱エルム凪倒是以个人的名义出了一张很有意思的幻想物语风专辑，讲述一名魔法实习生与自己的前辈一同给异世界的歌姬送东西，结果却碰上魔女袭击歌姬所守护的万年树，差点让整个世界毁灭。不过大家的力量最终力挽狂澜，万年树也显现出了人形与歌姬拥抱（羞），二人也十分感动开心地坐上了回程的列车。既然是异世界的冒险，想必还能够做出更多有趣的故事和动人的歌曲。因为是一段旅程，所以歌曲的情感色彩也是各式各样的，悠扬轻巧，活泼可爱，还有与魔女战斗时紧张大气的曲子，世界面临毁灭的悲伤之歌等等，每一首都是由不同的作曲人所写，非常值得一听。Tr2 的美国乡村 + 民族风的欢快吉他曲特别让人一见钟情，好奇心旺盛的女主初到市集，看着各种各样没见过的魔法材料十分兴奋，我们也可以尽情地享受歌曲所带来的高亢情绪，エルム凪的活泼演绎和吉他的配合真是天衣无缝。Tr5 是 paspal 作曲的这一点笔者一开始真的没听出，作为魔女来袭击世界树的一首激战的歌曲，节奏自然是十分紧迫且大气的，随后面临枯萎的万年树和





歌姬竭尽全力的呼唤也特别催泪。最终万年树得救，化成人形与歌姬互相拥抱，少女少年也回去自己的世界，终曲的旋律温暖如冬季阳光，静静地守护着这一对恋人和两位魔法使。列车的汽笛声响起，下一次是否还会带他们去往别的世界呢？

-カレイドパレエド-

与QOW一样，中恵光城这次的新专辑也是M3-36作品的续作，讲述街神少女春在成为街神之前的故事。原来春从小就父母双亡，形成了自闭的性格，唯一的倾诉方式就是去奶奶经常去的神社里吐露心声。但春还是因为抑郁跳崖自杀，却被街神所救，从此拥有了半人半神的力量，可以看到不同的世界。笔者最喜欢的是最为元气正能量的主打歌(在微博有翻译)，一首歌便将春在复生之后，从抑郁的少女转变为一个走出自己的世界，能够看得更远更有信心的街神少女。精神满满的旋律拿来做这个故事的OP再适合不过了。而Tr5也同样是一首很阳光的曲子，像是飞翔晴朗的天空中俯视一切，看到如此无边无际的苍穹与各式各样的街道，心胸也变得开阔起来了呢。但就如笔者上一次歌评所说，这并不是一个完全的Good ending的故事。街神虽然爱着镇上的每一个人，来看他的只有春一人。因为神社缺乏信仰，所以为了能给大家利益削减自己的寿命来达到目的的街神，最终离开了春的身边。Tr7也因为感人的歌词与旋律受到大家的一致好评，编曲所用的方式为我们营造了一片闪烁的深蓝色星空，抬头望去，会不会更加思念守护自己的人呢？中恵演唱的情感中带着许多无奈与期盼，春，大概也是这样的一种心情吧……

-黄昏を抱くプラネティア-

霜月C89的新作刚开始就被吐槽封面有偷懒的嫌疑，作为“ランジェ”系列的第三作，就画面来说『朝を唄うエルミット』确实是比较细腻，歌曲方面……怎么说呢，跟前作比存在感可能是有一些偏弱，但笔者也听到不少呼声，对Tr1这种平淡如水，能够完全让人放松心情的曲子十分欣赏。这首歌的情感几乎就没什么起伏，各种音效和有些模糊的处理更像是黄昏中的废墟，静静等待着回应，静静望着橙色与黑色相间，却逐渐被黑暗所笼罩的天空，任凭风拂过发梢，任凭夜幕来临却也还怀着一份坚定守着。Tr2的合唱，这次是mao和霜月的合作，mao很有生命力的声线，扮演着这一作的新角色——プラネティア，一位能给ランジェ发送信号的人工智能。ランジェ在等候主人的回来(从M3-31开始确实很久了)，而プラネティア则在呼唤他让他不要如此执迷不悟。两位歌姬的合唱，随着有些刺痛内心的哀伤的曲调，一唱一和地交织着。プラネティア的愿望，ランジェ是否真的能够理解接受呢，等待了那么久，真希望霜月下次能给他一点回应啊。

同人部分

文:sionava

-前言-

新年伊始，春节将至，忙碌了一年的我们即将拥有短暂的休憩。虽然在此之前，学生朋友们要为了应付考试而焦头烂额，上班族们也会迎来年终最忙的一段时期，不过想到之后的春节假期，多少能让人提起劲头，多一些雀跃期待的心情。前几天，笔者为了乘飞机来到机场，在终日人流不息的机场中，碰巧见到了一处写着“C89”的登机口。这份不大不小的巧合，自然让人想到在海另一边刚刚落幕不算太久的那场盛景。同样是熙熙攘攘的人群，但他们的目标却与平日迥异。在那三天里，参与其中的人们可以暂时挣脱现实世界的束缚，在这个充满热情和创造力的空间中尽情享受。无数同人作者凭借自己的热爱创作出多彩的作品，激发了原作的活力，又吸引更多人走上创作的道路，这样的循环生生不息。在刚过不久的C89上，也同样是如此一番景色。经久不衰的东方题材，至今仍在推出新作，而同人创作者们也跨越着时间一直陪它继续前进。那么这次的推荐栏目也与以往一样，会从C89的东方同人音乐作品中选择一些个人认为值得提及的作品，作为抛砖引玉，让你走进同人音乐的领域。

电子系

POP|CULTURE 5 -Alstroemeria Records-



Alstroemeria Records近年来逐渐走上正轨，主力人物Masayoshi Minoshima踏足商业领域的步伐迈得十分顺利，已经接到了不少动画和游戏作品中的音乐工作委托。同时，在同人方面他们的发展也一如既往稳定，“POP|CULTURE”系列目前已经出到第五张，Masayoshi的风格经过几次转型后，已经在目前流行的EDM曲风方面定型下来，这次的新作从曲目安排到风格继承上也都与之前的系列非常一致。

与专辑同名的intro起头是这个系列的传统，本次的intro曲目编排上并不复杂，不过用大混响效果营造出的空间感仍让人感到氛围十足。第二首「Internal Ability」由nomico演唱，连续三次作品中出场的她果然可以说是正式归来了，而Masayoshi为她安排的曲目也还是那熟悉的味道。虽然电吉他音色的开场会让听众一瞬间产生风格突变的错觉，但随后密集的节奏与合成器音轨的加入，表示这仍然是典型的nomico曲的风格，甚至可以说这首曲目更像“dancehall”系列之前的ALR作品。快速的节奏与尖利冷硬的合成器旋律，再伴随着nomico

个人色彩浓重的唱腔，高低起伏有致的 Vocal Line，正是 ALR 在那个时期的典型编曲。在多年之后，专为 nomico 打造一首如此怀旧的歌曲，也许是 Masayoshi 用自己的音乐庆祝她归来的方式。

经过一曲怀旧的洗礼，第三首「Determine」就恢复了现在的 ALR 风格。另一位主力歌姬 nachi 也是参与各种团体已久的实力派，在 ALR 中她早已有了自己的定位。这首 House 曲目节奏安定，反复盘旋的主旋律和略带伤感色彩的 Vocal Line，依旧能够从旋律上一耳朵就听出是为她量身打造的作品。接下来的第四首「That Full Moon Over The Haunted Ship」，是已经逐渐变成 ALR 作品常驻外援的 Camellia 所作，中间大段的过渡段充满好似放屁的音色是他最近喜欢采用的编曲方式。第五首「Sepia」炸出了沉寂已久的 Syrufit，在同人音乐圈里还造成了一点话题。复出的他在本碟中创作的是一首紧跟潮流的 Electro House，还贴心地安排了 mican* 妹子献唱本曲。

同样已经成为流行文化系列固定外援的 tracy，这次也携自家的歌姬築山さえ前来，贡献一曲 Progressive House「Lonely Rabbit」，稳定中带着跃动的节拍正好用来调和专辑行进至此的氛围。第七首「Not in the World」Masayoshi 自己操刀，给绫仓盟来了一首 EDM，平稳的主歌过渡到高潮后色彩突然变得鲜明缤纷，EDM 特有的华丽 Drop 是本曲的出彩之处。第八首又是此系列一贯的安排，ayame 妹子担任的 House 曲「Stardust」。平稳的节拍营造出的安定感加上 ayame 温柔的唱腔，总能让人感到丝丝甜意。最后压轴的两首曲目是两首旧曲 Remix，分别由同为大手的邻人和 IOSYS 当家 ARM 重新编曲。C85 时的曲目「Lapse」经过邻人演绎，将毒电波满载的原曲改写的更有舞曲味道，ARM Remix 的「Visions」则让安定的原曲拥有了更加跃动的新感受。

紺 -KAN- -SOUND HOLIC-

SOUND HOLIC 的文字碟已经记不清出了几张，一直来到现在，除了封面绘变得更加精细，名字由单字到两字又回到单字，循环了一次以外，似乎找不出其他太多的变化。风格是万年不变的大杂烩，人员是来来去去的几个人，连曲目安排也一如既往的相似。也许延续这一系列更多成了一种习惯，因此作为听众，也就习惯性地来感受一下这次的新砖吧。

本次的专辑，曲目安排上与一贯的文字碟毫无二致。一首纯 Inst 演奏风格的 Intro「Lunatic Kingdom」带人进入氛围，随后 nana 的 Eurobeat「REQUIEM BLUE」作为二号曲炒热气氛。第三首「三十八万キロノセカイ」是花姐和 709 的合作曲，一人负责唱一人负责编，联手打造出摇滚的一曲。随之而来的「NAVIGATOR」又是固定的邻人 Pop 味道，「夢の方舟」也是一样的 Jazz 风范。号称 J-Trance 的「BLAZE OF GLORY」听起来却有些不伦不类，乱入的尖叫 sample 并不 trance，倒是有些土嗨感。不过花姐和 nana 两位的合唱依然充满力道，高音飙的很是爽快。Camellia 在这边也提供了一曲「The Party We Have Never Seen」，比起 ALR 那边的放屁 House，这边的 EDM 就显得正常许多。贯穿全曲的拨弦音色巧妙地用轻重不同的音压来带领情绪，精心编排的旋律很适合 nana 的声线，高潮的 Drop 段表现也足够华丽。随后几首定番的 Trance 和 Euro 没有什么特别，好在最后还有压轴的 Cold Kiss 与 3L，飒爽的快歌与深情慢歌相映成趣，给本碟划下一个尚算不错的休止符。



東方Fire&Ice -Silver Forest-



与以上两个大团相比，银森在东方同人界里的历史也毫不逊色，但曾经宣布过一次停止活动后再次启动的它，终究难以寻回曾经的辉煌。实话说，笔者也有很久没有再仔细听过银森的作品，而这次的感受也绝难称得上太过满意。曾经的主唱，sayuri 小姐由于长期的抱恙，宣布活动中止的时候，银森也随即停止了活动。然而经过一年，复活归来的它虽然从形式上延续了招牌，但已经不再有那些灵魂的人物。据坊间流言，围绕活动中止与复活等等，sayuri 与银森代表人之间发生过不小的矛盾，以至于到了今日 sayuri 复出的 ALiCeBoX 社团都与银森之间关系有所交恶的境地。事件真正的样貌我们作为听众无处可寻，只能单纯地感到遗憾。毕竟这个社团走过的十年时间，已经足够改变许多东西。但至少，现存的人们还在努力着，继续推出着作品，在各个领域试图作出更多的发展。

银森本次的作品，总体上维持着一贯作风，换个角度说"缺乏变化"也未尝不可。J-POP 风格的作品占据全碟九首中六首的比重，对于妖孽扎堆的同人电音界来说太过朴实了。而其他 Trance，Eurobeat 曲目中的编曲手法，也离当下潮流远去已久。不过往好处想，至少在这方面他们还保持着原来的滋味。而创新方面，像本次的第六首「tender trap」，对于抓住现

在的 Future 风格来说，倒是一次不错的尝试。8bit 风格开头凸显出与后面的对比，错落的 Beat 和 Dubstep 式的混杂 Wubble 也令人眼前一亮，值得反复 Loop。其他部分里，银森的抒情慢歌，如第四首「氷の華」还是值得一听，用来解解被电子毒害的耳朵，或者当做静心时的陪伴。

BEAUTFUL KILLER -ZYTOKINE-

与许多追随当下潮流，迫不及待地用热门风格创作新曲的社团不同，ZYTOKINE 社团总是用一副超然物外的姿态存在于同人音乐界。他们吸收新的元素，但不会用任何既定的形式束缚自己，所以你常常难以界定他们的作品究竟属于哪一种类别。与风格多样的特点相对的是，主创邻人的曲作却有着相当的完成度，以及浓重的个人风格。简单地说，从他手中谱写的旋律都拥有高度的辨识度，而在编曲方面却有丰富的花样。

这次的 C89 上，邻人的社团 ZYTOKINE 头一次拿出了三张作品——社团首次发布的精选集『THNQ –THE BEST of ZYTOKINE/CYTOKINE』、每推出 10 张作品就惯例发布的 Remix 集『OVERFLOW XXXX』，还有东方绀珠传的原创新碟『BEAUTIFUL KILLER』。前两张暂时不提，第三张果然没令人失望，在 C89 开催的年底之时再度掀起了"邻人 POP"的浪潮。第一首「symmetrization」与最后一首「anti-symmetrization」两首 Inst 曲从名字上看就成双成对，单看词语意思似乎指"对称"与"反对称"，然而邻人只要自己不开口，就没人能明白他的脑洞到底代表什么。无论如何，这两首曲目从构成上也颇有趣味，各位不妨亲身体验一番。除此之外，新碟中的其他曲目均有熟悉的歌姬阵负责演唱，不管是 nana、aki 这些邻人的老搭档，还是 itori、nachi 这些同人界中数一数二的熟面孔，都能够一定程度上为歌曲的质量代言。当然，邻人的音乐也不会拉她们的后腿，全曲都保持着一贯浓厚的个人特色，在独特的旋律营造出的整体韵味上增添许多花样。而笔者个人最中意的，则是 Tr.5「fake apollo」。稳重的节拍作为开场，在长长一段失真处理的歌声后突然出现的 nachi 真声令人格外惊喜，安稳的旋律听来也十分舒适。





Spatial Moving -FELT-

作为一直坚持在东方同人音乐一线的社团之一，FELT 也是特立独行的一支老牌力量。与邻人和他的 ZYTOKINE 相似的是，NAGI ☆也是一位个人风格明显的音乐人，FELT 的作品听来同样有很高的辨识度。在 FELT 这里，主打的特色应该说是旋律明亮动人的 Vocal 曲，以及由一众作曲家创作的混杂着 New Age、电子音乐等多种元素的 Inst 曲目。另一方面，与同人圈中广泛的歌姬串场格格不入的，是 FELT 的专属歌姬阵。在 FELT 的作品中，甚少出现别家歌姬的乱入，而自家这些与作曲家一样拥有强烈个人色彩的歌姬们，也只坚守在 FELT 自己的领域里。本次的新专辑『Spatial Moving』中，4 首 Vocal 乐曲就分别由这几位歌姬献唱。

与原曲忠实系的改编相比，FELT 无疑算得上一个原曲粉碎机。这次的新碟中选择的原曲范围甚广，但共同点是都染上了 FELT 自己的独特色彩，难以辨识出原本的面貌。当家歌姬舞花担任的两首 Vocal 曲目一快一慢，Tr.2「OUR SHIP」明快而美丽的旋律交由她来唱最为合适，而 Tr.5「Song for」的舒缓抒情风格，她清澈的嗓音同样非常胜任。专业的英文歌曲担当歌姬 Vivienne 此次演唱的 Tr.3「MAGIC!」在 club 色彩的编曲中加入 FELT 自己的一抹亮色，也很是悦耳。Inst 曲方面，名字爆长的 Maurits" 禅" Cornelis 小哥除了为以上两首谱曲以外，还贡献两首风格截然不同的曲目，另一位 Eris 担当的则都是 FELT 碟中电子感格外重的部分。最后一首压轴曲 Tr.10「Lost Days」，FELT 选择了梦消失这首黑历史。在拥有质感厚重声音的美歌的歌声里，你可以听到她用气声演绎出的独特高音，有一种别样的美丽。

摇滚系

SUPER SONIC APPLE RABBIT -岸田教团&THE 明星ロケッツ-

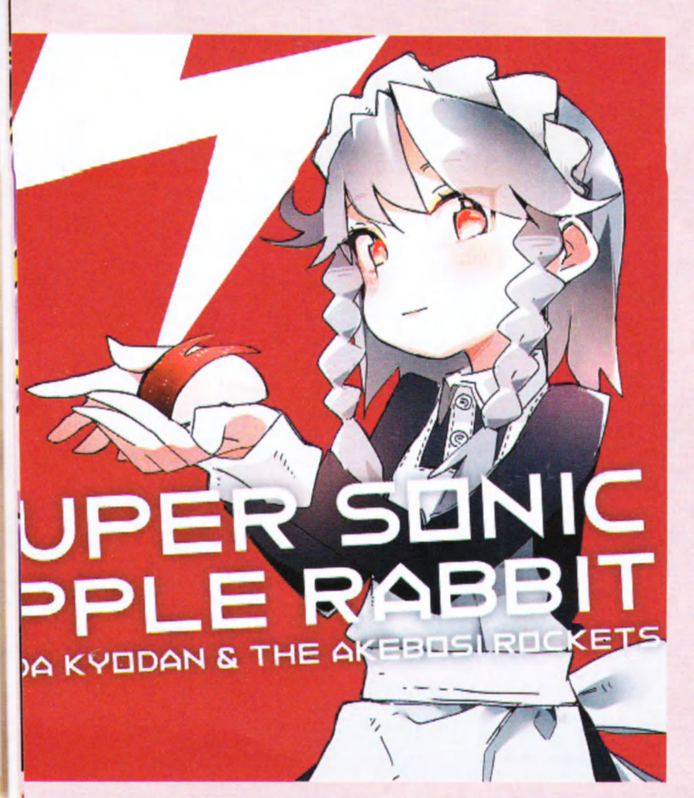
自从『学园默示录』OP 起主流出道的岸田教团这几年的商业之路看起来走得不温不火，两张原创专辑与各种 LIVE 巡演对于同人起家的正派摇滚社团来说，应该也不算太差的成绩。但与此相对的，则是他们同人方面活动的减少。自商业出道后，他们就甚少再推出像样的同人专辑，曾经的东方摇滚专场 LIVE flowering night 成为回忆，每届必听的岸田教团这个名字也逐渐淡出了视野。但他们果然还是没有忘记自己曾经付出热情的这个领域，在去年再度为



当时的动画新番『GATE 奇幻自卫队』演唱主题歌，年底登陆了 ANIMAX MUSIX 的舞台后，赶在 C89 发布了自己久违的东方同人专辑。

当看到岸田教团在 C89 的专辑『SUPER SONIC APPLE RABBIT』的名字时，会在一瞬间感到怀念的一定不止笔者一个。这不光是对突然再度见到新作的惊喜，还有这张专辑名字所勾起的怀念之情。上一张用同样风格命名的专辑『Super Sonic Speed Star』已是 2006 年的往事，这次岸田教团会再给我们带来什么样





的感受？答案是，依旧熟悉，又久违的新鲜。在新作遍地的 C89 中，岸田教团依然执着地选择了东方风华正茂时那些深入人心的旧曲，汹涌而来的怀念感实在无法抵挡。Ichigo 小姐仿佛专为摇滚而生的歌声一如既往，独特的沙哑感与高音依然如此动听，岸田的摇滚编排也还是那副高速疾走的老味道。摇滚 band 演奏中定例的四声镲奏开头在本碟中俯首皆是，而在这样一张高速系作品中，Tr.2「ネコモノガタリ」给人的感觉就更加不疾不徐。轰鸣的电吉他与鼓点不紧不慢地演奏着旋律，ichigo 的歌声编排基本忠实于原曲，这种给人安稳感受的摇滚也很是中听。

Touhou Six String 02.封
-はちみつれもん×Aftergrow-



はちみつれもん，也就是蜂蜜柠檬这个社团，活动时间至今已经不短，在对东方同音小有了解的爱好者中拥有一定人气。主催あいざわ擅长创作相对传统的风格，如摇滚流行和民族风等等，社团作品中轻松的作品主要出自他之手。另一位担任创作位置的 CleanTears 个人也相当有名气，他擅长的东西则更为硬派。出自他手的 Trance、House 最为优秀，其他的电子系舞曲也足以拿得出手。带点私心来说的话，CleanTears 的 Trance 算得上同音圈子里首屈一指的等级。CleanTears 的另一个名义是 S.C.X，用来创作初音作品的时候更多，而在这次的 C89 上，他们送上的是一张与摇滚社团 Aftergrow 合作的吉他专辑第二弹『Touhou Six String 02. 封』。

Aftergrow 的平茸从 09 年就开始活动，一直主打自己的摇滚创作。这张秘封组主题的专辑主打 2 人之间的故事，用清新明快的流行摇滚风味创作，听来让人心情也轻松愉悦。全曲没有过多使用插电要素，适当的电声乐器点缀出摇滚的氛围，吉他的弹奏和歌姬们的演唱歌喉也令人心旷神怡。这整张专辑都十分适合以轻松的心情去享用，最后一首歌姬ゆーな的「月の花」更加值得好好聆听。

演奏系

近年来越来越多团开始玩起生演奏作品来，其中不乏许多专精于（桌面音乐，泛指电脑创作）音乐人们的转型。同时，也有许多一直就坚持着演奏作风的团体每逢 CM 都孜孜不倦地推出自己的新作。在这次 C89 上，演奏系作品同样不少，在这里就选择几家知名团体的作品，一并来个推荐，希望大家在被电音摧残耳朵（笑）过后能在这里得到温柔的治愈。

BLUE NOTE 東方 vol.1
-東京アクティブNEETs-

久负盛名的東京アクティブ NEETs 这次也是两碟齐发，一张是招牌系列的新作，地灵殿 ONLY 的『東方爆音ジャズ 9』，另一张则是新启动的生演奏合作系列『BLUE NOTE 東方 Vol.1』。在生演奏界首屈一指的東京アクティブ NEETs 的功力不必怀疑，爆音 9 自然值得一听；而另一个合作系列的不同点在于请来了许

多各种音乐风格的团体合作，让自己的爵士演奏拥有了更多新的色彩。这次的 Vol.1 中有同为老牌爵士团的 SWING HOLIC 与许多其他团体加入，全曲听感优良。而今后，本系列应该也会有更多样的变化，令人期待。



MAPLEAVES
- 彩音 ~xi-on~ -

结束 Digi-Rock 时期，经历 EDM 转型，彩音 xion 近年几届展会上推出的作品又逐渐在轻音乐生演奏系的道路上走稳了脚步。这次以文和椛为主题的新作选择了许多风神录的曲目演绎，很容易令人联想到他们以前曾在东方志奏系列里推出过的风神录专辑。不过与那时相比，爆裂的电吉他演奏变成了洒脱的 Jazz Fusion 与 Bossa Nova，这样轻松的曲调，如此大的转变想来也是令人感到有些神奇。不过不管怎么变，音乐的本质与初心不变，这次也请带着轻松享受的心来倾听他们缤纷的演绎吧。



Take & Tale
- 流派未月亭 -

流派未月亭的演奏碟规模虽不大，但作为饭后小点一样的存在，每次都能够让人轻松聆听。而这次，专精于和风的他们在编曲上也有所创新，推出了爵士与和风的混合专辑，还为这张专辑取了一个贴切的名字『二重螺旋』。虽然不是生演奏，但前半张专辑中的 5 首爵士曲目和后半的和风曲目相映成趣，在轻松的酒吧中流过耳边的舒缓爵士乐过后，是钢琴、古琴、三味线这些传统乐器奏出的静谧音符。风格不同而又和谐，都带给人放松的感受。

结束语

这几年的 CM 舞台上，各种人气爆红的招牌来来去去，一片热闹景象。在这些纷扰中，我们不得不承认东方的全盛期已过，逐渐走下了神坛。作为单纯的爱好者来说，喜欢什么就去挖掘什么是最好的，本没有用不同题材作品去比较的必要，而现状虽说如此，但东方还远未衰退到需要人去担心的时候。同人创作的总量中，它依旧牢牢占着一席之地，每年新作出现还能造成不小的话题，足以说明这个招牌的含金量。在这些五花八门的作品里，有许多坚持至今的人们在持续付出着自己的热情，而你如果是个对不同风格的音乐有爱的人，即使在今日也一定能在此找到自己满意的作品，所以面对所谓天坑，也请勇敢地踏入尝试吧。▲



不氪金你真的可以变强（一）

『Fate/Grand Order』英灵全扫描

■文/岩烧碳渣 ■责编/白石 ■美编/搭里

作为一款手游，『Fate/Grand Order』（以下简称FGO）很神奇地一反时下大多数手游“用你的脑子想想，不氪金你会变得更强吗？”的模式。倒不是说氪金了就不会变强，而是指不氪金真的并不是不能玩，还能玩得很好。当然，各位如果是某些英灵的真爱粉的话，那是另一回事。这里要说的，就是Fate系列的特色，英灵系统，众所周知，FGO里角色卡也就是英灵的数量，比起其他手游角色卡少非常多。但基本上并没有特别废物的英灵（花瓶还是有那么几个的），大多数英灵都可以找到自己的定位和发挥自己长处的地方。所以，今后我们就来介绍介绍这些特色各异的英灵们。他们中有的出自不同的动画和游戏还有小说，也有的是FGO中首次登场的英灵，这些英灵们，又有怎样的捏他和设定呢？实际游戏中的使用和定位又是如何呢，就让我们逐个来点评一番吧。预计是每期7位英灵，每职阶1位，2位5星、2位4星、2位3星、1位2星以下，那么便开始吧。

『Fate/Grand Order』 Servent scanning record part I.
You don't knowthe power of money side!

Nero Claudius Drusus Germanicus
尼禄・克劳狄乌斯（Bride）

职阶	Saber	HP	2089 / 14248	ATK	1793 / 11607	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	2 枚各 3Hits	1 枚各 3Hits	4Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
天に星を A	9 回合	初期	赋予己方单体 NP 获得提升状态 [Lv.](3 回合)	35%	36%	37%	38%	39%	40%	41%	42%	43%	45%
地に花を A	8 回合	灵基再临 [1]	赋予己方单体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	30%	31%	32%	33%	34%	35%	36%	37%	38%	40%
			赋予己方单体星星发生率提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
人に愛を A	7 回合	灵基再临 [3]	己方单体 HP 恢复 [Lv.]	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000
			赋予己方单体防御力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%

职阶技能

技能名	效果
对魔力 C	自身的弱体耐性稍微提升：15%
骑乘 C	自身的 Quick 卡性能提升：8%

宝具

名称	Rank	类别	解放任务		攻击次数
ファクス・カエレスティス 星馳せる終幕の薔薇	B+	对人宝具	初期		2Hits
给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	900%	1200%	1350%	1425%	1500%
赋予烧伤状态 <OC 效果 UP>(5 回合)	500	600	700	800	900
赋予防御力下降 <OC 效果 UP>(5 回合)	20%	25%	30%	35%	40%
赋予暴击率下降 <OC 效果 UP>(5 回合)	20%	25%	30%	35%	40%



角色解析

暴君尼禄的故事以及设定今后说到 4 星尼禄时再提，这里要详细讲讲的，是“为何换一套衣服就要重新出一个角色？”这个问题。

玩过 PSP 游戏『Fate/Extra CCC』的朋友们可能知道，这套“拘束的花嫁衣裳”，是 CCC 里的 Boss“B.B”为了抑制尼禄的力量而套上的拘束道具。在 Extra 或者 CCC 中，尼禄对玩家也就是游戏里的“奏者”很是迷恋。而这套衣服基本设计是以婚纱为主要参考，所以尼禄小彭宇本人对这件拘束衣还是很满意的。

本来，尼禄应该依然对她的“奏者”念念不忘，但在 CCC 里有一段尼禄恢复了“出厂设置”，主角需要唤醒她们之间回忆的剧情。奈须蘑菇最近在竹帚上提到，FGO 里的这位花嫁尼禄，就是这个时间点的尼禄，也就是没有奏者记忆的，只属于 FGO 玩家的尼禄。所以，再重新出一个角色也没什么问题嘛！蘑菇你这借口找得还挺好啊喂。

使用方式

拥有强力的辅助技能，同时又能扛起队伍主输出的重任。“两手抓，两手都要硬”，用来形容嫁王就再适合不过了。BBAAQ 的标准 Saber 配卡，适合大部分常见的队伍构筑。强大的单体攻击宝具，又是 A 卡，配合玉藻的“狐の嫁入り”技能，堪称目前 Arts 宝具伤害最高峰。同时，其本身的 NP 效率也较高，即使在刚放出宝具后，依靠一连串的 A 卡，在自己宝具给予的防御降低结束之前，再开一次宝具也是非常有可能的。

嫁王是一位非常灵活，百搭的优秀英灵，弱点几乎没有。硬要说的话那就是技能“地に花を”释放给自己后，星星发生率提升的效果意义并不大。虽说嫁王 A 卡和 Q 卡 hit 数都不错，但职阶影响了产星效果，所以使用“地に花を”的时候最好将这点考虑进去再决定释放时机。

升级技能建议优先提升拥有回血效果的“人に愛を”，到 6 级可以减少 1T 的 CD 时间。当然，能升满就最好了，5T 一次的回血以及防御提升非常有益于队伍的稳定。搭配礼装首选当然是 5 星礼装“元素转换(フォーマルクラフト)”，提升 A 卡性能 25。还有一种套路是带上“黑圣杯(黒の聖杯)”，增加宝具伤害。队友的选择，一般偏向于对 A 卡有强化或者配卡 A 卡为主的辅助英灵，比如孔明以及玉藻。或者以 A 卡为主输出的其他职阶英灵，比如大公(弗拉德三世)。

总评

本身数值在 5 星 Saber 中处于偏低位置，双围总值只高于垫底的冲田，但看看冲田现在呼风唤雨的地位，就知道那一点点的双围差距并不能决定什么。与 4 星的尼禄本体相比，嫁王版主要用途没有变，那就是“以强化蓝卡为主战术队伍中的主力攻击手”。不过 4 星尼禄特色在于强悍的持久力，以及群攻宝具，因为技能的关系，基本属于单干角色，不太能给予队伍其他辅助。而这位最新的嫁王则因为三个技能全都可以给队友释放的关系，单干辅助样样行，属于全能型选手。



David

大卫

职阶	Archer	HP	1555 / 8643	ATK	1436 / 7736	罕贵度	☆☆☆

指令卡				Extra Attack
	1 枚各 1Hits	3 枚 各 2Hit	1 枚 各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
神の加護 A	7 回合	初期	赋予自身防御力大提升 (1 回合)	50%									
			HP 恢复 [Lv.]	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	2000
治癒の竪琴 B	8 回合	灵基再临 [1]	解除己方全体的精神异常状态	---									
			赋予己方全体回避 (1 次)	---									
			HP 恢复 [Lv.]	300	350	400	450	500	550	600	650	700	800
カリスマ B	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	9%	9.9%	10.8%	11.7%	12.6%	13.5%	14.4%	15.3%	16.2%	18%

职介技能

技能名	效果
对魔力 A	自身的弱体耐性提升：20%
单独行动 A	自身的暴击威力提升：10%

宝具

名称	Rank	类别	解放任务		攻击次数
ハメシュ・アヴァニム 五つの石	C–	对人宝具	初期		1Hit
赋予自身必中状态 (1 回合)	必中：无视回避状态给予伤害				
给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
以高概率技能封印 (1 回合)< OC 概率 UP>	100%	125%	150%	175%	200%

角色解析

少年，看你中性的外表，恐怕大家都无法第一时间跟哪位历史人物联想起来吧，来来快把裤子脱了，说不定脱了裤子把 × 露出来认识的人会更多（喂！）咳咳咳，这位仁兄的下体知名度可是世界级的，在艺术界无人不知无人不晓，而这些都是米开朗基罗的错……是的我说的就是那个出了名的大卫像。

少年，看你精致的法杖（其实是牧羊杖），应该是个 Caster 吧，什么你说他是 Archer？这年头，Fate 系列要是出个手持弓的 Archer，估计都得上焦点访谈了。大卫的宝具是用他招牌投石器进行投石攻击，总之好像只要能扔个什么东西，就能归到 Archer 的范畴里去，路边乱扔垃圾的狂喜乱舞。

少年，看你拿着法杖，许是远程攻击吧，啥？你竟然近身猛敲……说，你一年换几根杖？

少年，看这般柔弱，攻击应该比较贫弱吧，What？攻击力数值竟然是 3 星以下最高的！？你丫法杖里灌铅了吧？

因为这位少年充满着萨普莱斯，所以腓力斯丁巨人歌利亚，卒。以上，就是牧羊少年大卫击杀歌利亚的故事（超大雾

使用方式

双围平平，却拥有顶尖辅助技能组的低星英灵。“カリスマ（领导力）”提升全体输出能力，十分百搭。“治癒の竪琴”解除己方精神异常状态的同时，给予 1 次闪避，还能恢复少量 HP，堪称神技。特别是这 1 次闪避状态，只要不被攻击就能一直存在。主要用途在于避开敌方一次全体攻击宝具，非常实用。“神の加護”虽然只能提升 1 回合防御力，但幅度挺大，附带不错的 HP 恢复量，比较考验释放时机。宝具为单体，并赋予自身当回合必中效果，面对喜欢开回避技能的敌人非常有效。宝具伤害因为大卫较高的ATK，所以数值很不错，整体输出能力看起来很不像一个辅助型英灵。

作为一名 3 星英灵，大卫弱点也很明显。首先就是 ATK 过高的代价，导致 HP 较低，容易一轮集火暴击意外退场，打乱战略部署。然后是技能“治癒の竪琴”仅能解除精神异常，现阶段 FGO 里的精神异常状态只有魅惑，范围狭窄。最后是宝具，“必中”只能破解“回避”而不能“贯通”敌人的“无敌”状态。高概率的技能封印有利有弊，在封印了敌人烦人的技能的同时，也增加了敌人的攻击次数，给己方 HP 带来一定的压力。

技能升级建议优先选择“治癒の竪琴”，减少技能冷却时间。概念礼装的搭配上，根据大卫 3 枚 Arts 的配卡，以及“单独行動 A”带来的 10% 暴击威力提升，建议配上提升 10%Arts 性能又能提升 20% 暴击威力的“もう一つの結末”。队伍搭配方面大卫基本百搭，建议所有玩家都至少将大卫喂至灵基 [1]，获得“治癒の竪琴”技能，挑战较高难度关卡时，列入替补使用。

总评

Cost 较低，技能组极好的辅助型英灵。ATK 较高又不会拖累队伍整体火力，NP 获得效率很高，一场战斗时常能释放 3 次宝具，适合几乎所有队伍类型。



Erzsebet Bathory
伊莉莎白・巴托里

职阶	Lancer	HP	1899 / 11870	ATK	1520 / 9122	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 1Hits	1 枚各 2Hit	2 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	カリスマ C	7 回合	初期	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	8%	8.8%	9.6%	10.4%	11.2%	12%	12.8%	13.6%	14.4%	16%
	拷問技術 A	7 回合	灵基再临 [1]	赋予敌单体防御力下降 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
	戦闘続行 B	9 回合	灵基再临 [3]	赋予自身再起状态 [Lv.](4 回合)	750	875	1000	1125	1250	1375	1500	1625	1750	2000

职介技能	技能名	效果
	对魔力 A	自身的弱体耐性提升：20%
	阵地作成 B	自身的 Arts 卡性能提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	解放任务		攻击次数
	バートリ・エルジェーベト 鲜血魔嬢	E-	对人宝具	初期		5Hits
	给予敌全体强力攻击 (无视防御力提升效果)[Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
	赋予敌全体诅咒 (3 回合)< OC 效果 UP>	500	1000	1500	2000	2500



角色解析

因为外形有不少龙的要素所以通称龙妹，还有个万圣节版本以后再谈，本次说说Lancer的版本。作为『Fate/Extra CCC』戏份极重的角色，可以说是 CCC 里某一方面的主角。召唤出来的形态是还没有变为嗜血的伯爵夫人之前的，14 岁的少女形态。号称要成为偶像，欲与尼禄组成偶像组合“CCC48”——两人都“头痛”，唱起歌来又都非常“技安”，简直是天造地设的一对。不过龙妹是个惊天地泣鬼神的贫乳，胸部破坏者阿提拉都表示“这个文明，无法破坏”。身上的角和龙尾其实都是因为技能“無辜の怪物”而魔人化产生出来的，在 CCC 里还有 Berserker 的形态，不知道 FGO 今后是否会再出一次新卡骗氪。毕竟与空境的联动活动中已经作为敌人出现过了。

作为 FGO 初期实装角色，龙妹曝光率很高，再加上满破后换上演出服卡面图超萌 (或者说上面的小动物超萌)，使其人气一直保持在一个较高的水平。曾经是最强枪兵，但相继实装的 5 星 Lancer 让龙妹成为不上不下的尴尬角色，经常是金卡枪兵一闪大喜，刷出一个龙妹大悲，人生大起大落真是太刺激了 (死。

使用方式

很泛用，很平均的强力 Lancer，而且不是幸运 E 是幸运 B 哦，虽然并没有什么卵用就是了。靠着 Lancer 职阶带来的攻击提升，龙妹平砍有一定的优势。技能组也很实用，单干辅助都行，且攻防皆备。大众技能“カリスマ”给队伍攻击提升，配合“拷問技術”对 Boss 削弱防御力又能进一步提升队伍的输出。两个技能的搭配，让龙妹成为提升团队输出的重要角色。而最后一个“戦闘続行”增加自身续战力，保命关键。宝具伤害不算高，但无视对面的防御力，所以输出很稳定，特别是遇到各种堆防御 Buff 的对手很有效果。NP 效率还行，并不很依靠礼装加成，运用起来很灵活。

龙妹最大的问题，就是一切都是太平均了，技能都很优秀，但没有突出某一个方向。相比起其他 Lancer，龙妹有一个增加 Arts 性能的“阵地作成”，但龙妹配卡只有 1 枚 Arts，比较尴尬，不能算是大利好。有句话说的好，“平庸是种罪”。没有特别大的亮点，可能就是龙妹最大的缺点吧。

龙妹的礼装搭配方面比较随意，适合根据队伍的倾向搭配不同的礼装。一般有强化平砍和强化宝具两种选择，也有增加吸星和暴击方向的特殊选择。龙妹对于队友的选择比较无所谓，因为技能太泛用了，只要不是特殊战术要求的普通队伍，龙妹就都能无缝衔接。

总评

很好用的 Lancer，但是作为主输出有点不太够，一般建议搭配其他输出型角色，作为辅助使用。宝具伤害还不如 3 星的赫克托大叔，不过有个“陣地作成”的关系 NP 效率比大多数单 Arts 卡的英灵都高不少，少食多餐大概是比较适合的输出方式了。



Edward Teach

爱德华·蒂奇

职阶	Rider	HP	1488 / 7907	ATK	1097 / 6188	罕贵度	☆☆

指令卡	Buster	 Arts	 Quick	 Extra Attack
	2 枚各 1Hits	2 枚各 3Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	嵐の航海者 A	7 回合	初期	赋予己方全体宝具威力提升 [Lv.](1 回合)	8%	8.8%	9.6%	10.4%	11.2%	12%	12.8%	13.6%	14.4%	16%
				赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](1 回合)	8%	8.8%	9.6%	10.4%	11.2%	12%	12.8%	13.6%	14.4%	16%
	海賊の誉れ B	7 回合	灵基再临 [1]	自身的攻击力提升 [Lv.](3 回合)	9%	10.8%	12.6%	14.4%	16.2%	18%	19.8%	21.6%	23.4%	27%
				赋予自身根性	HP 1									
				赋予自身弱体耐性下降 (3 回合)【副作用】	50%									

职介技能	技能名	效果
	对魔力 E	自身的弱体耐性稍微提升：10%

宝具	名称	Rank	类别	解放任务		攻击次数
	クイーンアンズ・リベンジ アン女王の復讐	C++	对军宝具	初期		5Hits
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
	└以低概率减少 NP <OC 概率 UP>	30%	40%	50%	60%	70%
	星星获得	5				



角色解析

FGO 里首次登场，绰号黑胡子，历史上是世界航海史上最臭名昭彰的海盗之一。现在各种动画啊小说啊电影里出现的海盗之类的角色，大部分都是以黑胡子为蓝本设计出来的。什么独眼眼带、独腿木棍这些特征都是从黑胡子身上扒下来的。结果到了 FGO 里，黑胡子变成了一个超级恶搞角色，他操着一口阿宅网络用语，在各种活动剧情以及第三章主线相当活跃。一句"现充爆炸吧！"让所有玩家笑到喷饭，隔几句话就是一个二次元捏他，让人防不胜防。最终灵基再临的卡图晒出了他的全部宝藏——红白机、哥斯拉、奥特曼、掌机、手办、假面骑士腰带、扭蛋、四驱车，应有尽有，简直是个全方位的死宅了。

使用方式

虽然是个 2 星英灵，但现在看来就是 5 星德雷克的小号。配卡 BBAAQ 在一众以蓝绿为主的 Rider 中非常另类，宝具“アン女王の復讐”也是 Buster 卡，适合凑成自身的 Buster Chain。跟同样 2 星的圣乔治比起来，黑胡子明显倾向于攻击。两个保有技能都是复合型技能，非常优秀。“嵐の航海者”一回合内同时上升全队攻击力和宝具威力，是“軍略”和“カリスマ”的合体版；“海賊の誉れ”不仅能 3 回合内强化自身攻击力，还能给予黑胡子自己一个永久的“再起”状态，附带的降低自身弱体耐性几乎可以无视。跟其他人的“戦闘続行”比起来，黑胡子的这个“再起”是没有回合限制的，加上了就是一直有，不过再起后 HP 只有 1 就是了。宝具伤害普通，全体宝具清清杂鱼还是没问题的。附带效果虽然概率较低，但扣敌人 NP 确实是一个很强力的效果，本身黑胡子 NP 效率就不错，多蹬个几脚就能开宝具，多多尝试，值得期待。

黑胡子最大的问题估计就是被等级上限限制的双圉了，不过他本身续战能力不错，实战中并没有想象中那么容易退场。真正要命的是他的成长曲线，黑胡子是个典型的后期型角色，也就是说基本你得将他满级才能发挥他最大的实力，但是真要狠下心来将这个大叔满级……

技能升级建议优先“海賊の誉れ”，频繁释放加攻强化自身收益较大。礼装搭配一般推荐强化 Buster 卡性能的或者增加 NP 效率的。队伍搭配方面黑胡子挺随性，估计对他来说跟妹子们在一起比较享受吧。

总评

虽然被罕贵度限制了二围上限，但黑胡子练满后绝对是超越自身罕贵度的辅助输出。各色 Caster 敌人存在的副本，就是这个满口捏他的黑胡子死宅的活跃场所了。



Medea 美狄娅

职阶	Caster	HP	1555 / 8643	ATK	1377 / 7418	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hit	3 枚各 1Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
高速神言 A	9 回合	初期	自身的 NP 惊人地增加 [Lv.]	80%	87%	94%	101%	108%	115%	122%	129%	136%	150%
金羊の皮	6 回合	灵基再临 [1]	自身 HP 恢复 [Lv.]	500	700	900	1100	1300	1500	1700	1900	2100	2500

职介技能

技能名	效果
阵地作成 A	自身的 Arts 卡性能提升：10%
道具作成 A	自身的弱体成功率提升：10%

宝具

名称	Rank	类别	宝具升级任务		攻击次数
ルールブレイカー 破戒すべき全ての符	C → C+	对魔术宝具	魔女の箱庭		1Hit
给予敌单体强力攻击 [Lv.]	450%	600%	675%	712.5%	750%
（宝具升级后）给予敌单体强力攻击 [Lv.]	600%	750%	825%	862.5%	900%
强化全解除	———				
自身 NP 再充填 <OC 效果 UP>	20%	40%	60%	80%	100%



角色解析

终于说到 FSN 里的真爱组——C 妈了，作为世界第一的 Saber 厨，这位 Caster 在 FGO 里跟呆毛王一样也有一个 Lily 版本，不过本期先来说说本尊。作为稀世魔女，可以使用神代魔术，所以 FGO 里也还原了这一点，保有技能"高速神言"的保障下美狄娅的攻击性表现无疑。不过宝具并没有展现 FSN 里的大光炮齐射，而是完全地还原了设定中的宝具——"破戒すべき全ての符"。就是在 UBW 线里捅了 Saber 的那把小刀，因为发音原因，玩家们一般将其戏称"撸撸不累卡"。可以说，C 妈真是 FGO 里对原设定还原得丝毫不差的角色之一了，想想天国的"十二试炼"，哈哈哈真是个笑话。

使用方式

虽然被定位为了 3 星英灵，但 FGO 这游戏罕贵度压根就不是强度标准。3 星影响的只有满级双围，但这些都可以靠着技能和宝具来弥补。C 妈就很好地贯彻了这一点，作为一位 Caster，她 HP 较低，比较脆弱。但她的技能组很好地弥补了这一点，什么？你说她只有两个保有技能？其实 C 妈有 3 个保有技能哦，那就是没有冷却时间的"撸撸不累卡"！在正确的礼装和技能搭配下，C 妈可是能够连续三回合"撸撸不累卡"的哦。而保证这个战术的，就是 3Arts 的配卡、"阵地作成 A"以及超破格技能"高速神言"：1 级直接魔力充填 NP80%，4 级直接加满，无任何礼装加成就能登场即开宝具毫无压力。另一个技能"金羊の皮"虽然只能恢复 HP，但冷却时间只有 6，在长期作战中可以频繁使用，升到 10 级减少两回合 CD 后是 4 回合，4 回合恢复 HP2500，已经非常可观了。基于上述原因，C 妈的续航能力非常强劲，只要不被瞬秒，基本可以长期在场。虽然普通攻击因为 Caster 职阶影响伤害不高，但频繁的宝具释放反而让其输出效率比一般的战斗型 Caster 高出不少，况且还开放了宝具强化副本，输出更上一层楼。宝具"撸撸不累卡"为单体一刀戳，附带解除对象身上所有增益 Buff，这面对喜欢给自身加 Buff 的 Boss 实在不要太爽。什么无敌、再起、闪避、统统再见。基本打一个血多的 Boss 就得戳个近 10 回，千疮百孔的 Boss 真是让人同情。"撸撸不累卡"还附带自身 NP 再充填，OC100% 的时候是 20%，500% 的时候则是直接充满，虽然基本没人会攒这么久就是了。值得注意的是，"撸撸不累卡"的解除增益是在伤害之后，也就是面对闪避或者无敌的敌人，先打出去的伤害是没有的，只有一个解除增益的效果。

在拥有 3 星 Caster 中最高攻击力的另一面，最低的 HP 给 C 妈带来了不少不确定因素。所以攒够 NP 最好就立刻放出去吧。而且，"撸撸不累卡"反复戳一时爽，但宝具演出画面不能跳掉，一场战斗看个 10 多次也是很无聊的。特别是在 Arts 主体的队伍中，一场 10 分钟的战斗可能一半的时间是在看宝具释放动画，简直不知道是在玩什么。

因为"高速神言"的存在，礼装的搭配基本也是绕开 NP 礼装来选择，一般来说为了提升贫弱的宝具伤害，大家都会给 C 妈带上增加宝具伤害或者增加 Arts 性能的礼装。也因为"高速神言"的存在，建议优先提升"金羊の皮"的等级，能直升 10 级就最好了。队友方面因为 C 妈本身技能组都比较独立，所以完全是一个游离于队伍之外的单干角色，一般只有需要应对指定的一些 Boss 才会选择她加入队伍，而 C 妈一般也只常驻于主 Arts 的队伍里。

总评

拿宝具当普通攻击的 Caster，单发宝具虽然看起来伤害感人，但一回合一次或者两回合一次加起来的输出总量惊人，是个对 Boss 好手。



Carmilla
卡米拉

职阶	Assassin	HP	1675 / 10473	ATK	1568 / 9408	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	2 枚各 3Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
吸血 C	8 回合	初期	敌单体 NP 中概率减少 20%[Lv.]	60%	62%	64%	66%	68%	70%	72%	74%	76%	80%
			自身的 NP 增加 [Lv.]	18%	18.9%	19.8%	20.7%	21.6%	22.5%	23.4%	24.3%	25.2%	27%
拷問技術 A	7 回合	灵基再临 [1]	敌单体防御力下降 [Lv.](3 回合）	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%

职介技能

技能名	效果
気配遮断 D	自身的星星发生率稍微提升：4%

宝具

名称	Rank	类别	解放任务		攻击次数
ファントム・メイデン 幻想の鉄処女	C	对人宝具	初期		1Hit
给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
〔女性〕特攻 <OC 效果 UP>	120%	132.5%	145%	157.5%	170%
自身的 HP 大恢复	2000				
自身攻击力提升 (3 回合）	---				



角色解析

看着这位戴着面具的巨乳御姐，恐怕很多人无法将其跟前面介绍的龙妹联系起来。但这就是现实，吸血鬼卡米拉就是龙妹成长后的未来姿态。所以说，龙妹的成长性让人惊叹，看看那胸围，啧啧啧。高跟网袜大长腿，最终灵基再临后的卡图简直是抖 M 的福音。

伊丽莎白・巴托里某一天让侍女梳理自己引以为豪的头发时梳子卡住了头发，感到强烈愤怒的她用发夹刺向了侍女。侍女的血偶然地溅上了她的手背，拭去血液之后她察觉到了皮肤变得比平时还要光滑。自此，她为了保持自己的美貌，想到了用女性的鲜血洗澡。之后，她的领地里妙龄少女几乎绝迹。她是历史上杀人数量最多的女性连环杀手，所以被安排在了 Assassin 这个职阶也没什么不对。跟龙妹一样，曾经是最强的 Assassin，出了杰克之后就……太刺激了！

在 FGO 里卡米拉的性格反而没有历史里那么残虐，竟然是个天然呆傻大姐的性格，料理属性跟 14 岁时期也就是龙妹状态一样是杀人料理。情人节活动送出的巧克力也让主人公第一眼看成了八连双晶……

使用方式

标准的 Assassin 配卡，3 绿打星配置。在 Quick 卡强化之前待遇很差，官方强化调整后则实用了很多。明明是 4 星，保有技能却只有两个，虽然不差但终归是希望能再强化一下的。毕竟是龙妹的成人版，“拷問技術”被很好地保留了下来，另一技能则改成了吸血种特有的“吸血”——概率扣对方 NP 的同时补充自身 NP，兼控制与增益于一身的强力技能。宝具为 Buster 单体女性特攻，并自带 HP 回复和 3 回合攻击力增加 Buff。值得注意的是，OC 后并不影响 HP 恢复的数值，只影响对女性特攻的伤害。所以宝具连发时如果对面不是女性，就没必要将卡米拉的攻击顺位放最后。其实卡米拉这个宝具本身就很适合单独释放，利用好加攻 buff，组成自己的 Brave Chain，来个一回合的爆发。作为 Assassin，卡米拉的 Quick 卡 NP 效率非常高，EX Chain 建议 AQQ，一回合内可以获得非常可观的 NP 和暴击星星。

曾经的最强 Assassin，开膛手杰克出来后因为特性重叠——都是单体女性特攻——所以存在感大幅度下降。虽然 Quick 卡官方强化后自身的 Quick 攻击次数改成了 2Hit，算是强化最多的英灵，但自身的“気配遮断”技能只有 D，4% 的打星加成根本不够看。跟后面出的杰克啊 X 师傅等比起来有点望尘莫及，甚至 2 星英灵哈桑 Quick 出星都比卡米拉多，实在是有点悲剧。

礼装搭配一般有两种套路，一种是强化宝具伤害的长期输出流，另一种是作为替补出场即开宝具的 NP 填充流。第一种基本就是带上增加宝具伤害的或者 Buster 卡性能的礼装，利用卡米拉高效的 NP 积攒速度，频繁释放宝具。第二种则是发挥吸血这个技能的优势，搭配礼装“カレイドスコープ（万华镜，因为卡面是宝石元帅泽尔里奇的原因，一般统称宝石翁）”80%NP 开场，登场吸一口直接开宝具解决对手。队伍配置卡米拉属于单干类型，革命一块砖哪里需要往哪搬。哪里有女性或者 Rider 的 Boss，就让她出场吧。有些玩家会将卡米拉与贞德组一起，利用两人的回复能力组成长期战队伍，利用暴击进行输出，算是一种另类的套路。

总评

优秀的攻略向英灵，比杰克 Cost 低是优点，适合带上“宝石翁”替补登场给予宝具补刀或者救场。



Sakata Kinntoki
坂田金时

职阶	Berserker	HP	1782 / 12150	ATK	1964 / 12712	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 1Hits	1 枚各 2Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	怪力 A+	7 回合	初期	自身的攻击力大提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	動物会話 C	8 回合	灵基再临 [1]	自身的 NP 增加 [Lv.]	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	天性の肉体 A	7 回合	灵基再临 [3]	自身的攻击弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	60%	66%	72%	78%	84%	90%	96%	102%	108%	120%
				HP 大恢复 [Lv.]	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000

职介技能	技能名	效果
	狂化 E	自身的 Buster 卡性能稍微提升：2%
	神性 D	自身给予伤害加成 125

宝具	名称	Rank	类别	解放任务		攻击次数
	ゴールデンスパーク 黄金衝撃	C-	对人宝具	初期		1Hit
	给予敌单体超强力攻击 (无视防御力提升效果)[Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
	中概率赋予眩晕 < OC 概率 UP>	50%	62.5%	75%	87.5%	100%

角色解析

金太郎，日本平安时代源頼光四天王之一，也是『银魂』里坂田银时的角色原型。明明是个古代人物，结果到了 FGO 里却是个一头离子烫的时髦筋肉潮男，设定上是因为在现世的时候受到了现代的影响，喜欢帅气的大大的强力的东西。十分怀疑金时是不是看了一本叫做『JOJO 的奇妙冒险』的漫画才发展成这样的外形（雾。外表看起来虽然有点可怕，但其实非常有正义感，完全的主人公模板。虽然看起来很成熟，但精神年龄只有小学生水平，对恋爱纯情得要命。各种反差萌，听说在女性玩家群体中颇受欢迎，嗯……

目前在 FGO 中只有限定期间召唤才可以召唤出他来，作为 5 星唯二的 Berserker，拥有冠绝全游戏的顶级破坏力。



使用方式

秒人的代名词，一秒钟几十万上下的主，到截稿为止，FGO 里还没有出现能扛得住金时爸爸宝具串起 Buster Brave Chain 的 Boss。玩家们纷纷表示有了金时爸爸，腰不酸了腿不疼了打 Boss 可快了。Berserker 的标准 3 红配卡，狂化只有 E，2% 的加成聊胜于无，但对于金时来说已经足够，为何呢，因为他有“怪力”。一回合的攻击力大幅度提升，技能 10 级时能提升 50% 攻击力，非常爆炸。Berserker 们最担心的 NP 积攒问题，也有“動物会話”来补足，比起其他 Berserker 来说没有那么依赖礼装“宝石翁”了。这对于金时来说，是天大的优势所在，也是金时的核心技能。最后的“天性の肉体”回复 HP 让金时爸爸稍微能够站久一点，活着就有输出。招牌宝具“黄金冲击”为 Buster 单体无视防御攻击，附带概率眩晕一回合，输出稳如 Poi，更加保证了金时的 FGO 第一输出的地位。



综上所述，对于金时爸爸的儿子们来说，FGO 这个游戏的战斗流程就是：战斗开始，金时爸爸使用了“怪力”和“动物交谈”，金时爸爸使用了宝具“黄金冲击”，BOSS 死了，战斗结束。所以对于简单粗暴的金时爸爸来说，什么战略战术、队伍搭配都是没有意义的，因为 FGO 里没有事情是金时爸爸一斧子下去解决不了的，如果有，那就两斧。

当然，人无完人，金时爸爸也有弱点，那也是全体 Berserker 的弱点，就是——太脆了！而且，比起其他有保命技能的 Bersaerker 来说，金时爸爸更脆一些，因为唯一的恢复技能“天性の肉体”实在是杯水车薪，金时爸爸臣妾做不到啊。

技能升级建议优先提升“怪力”，将攻击极端化，“動物会話”可以根据自己拥有的礼装来决定，比如带“宝石翁”的话就不用升太高，只有“虚数魔术”的话，就适当提升到 6 级。

总评

完美的一拳超人，FGO 官方如果想削弱他，估计只能把今后所有 Boss 的血量加一位数才行吧（望天。

这期的 7 职阶就到此为止，下次应该会介绍介绍 FGO 与空境合作活动的限定英灵了吧。还请拭目以待。▲



不只是粗点心!

轻松随着动画的节奏了解
粗点心豆知识的豪华粗点心广告

■ 文 / 粗点心屋古铺稗田家 ■ 责编 / 小黑 ■ 美编 / 塔里

粗点心文化 & 粗点心战争漫谈

撕开包装纸-前言

粗点心屋——这个简单的词汇，对于11区人来说可能是感到怀念或者温馨，亦或是对逝去童年的感伤。比如隔壁片场『悠哉日常大王』人称“粗点心屋”的加贺山枫小姐经营的粗点心屋，就经常是故事治愈剧情发生的舞台。不过东京都内转学来的一条萤大小姐在到达这个不知名山村之前，竟然完全没有亲身进入过粗点心屋，这件事本身也在一定程度上能说明粗点心屋这个产业是多么急需被拯救了（等等，都内的大小姐都是叫萤的么？这重合度是不是有点太高）。



粗点心屋，这种在日本……再普通不过的小店，总是不经意间出现在街道的角落里，带着一点旧时代神秘气息；也经常呆在动画的背景细节中。而对在对话中偶尔提到，或注意到背景，又或者对粗点心屋存在略有所知，却因为地理上的隔离没法亲自完整体验而抱有遗憾的天朝观众们来说，大概更多的是对11区文化现象的好奇了吧。——既然如此，要不要抛弃“这只是一脸正经，或者一脸中二的大小姐，用羞耻的姿势吃粗点心来大放福利的肉番”的成见，一起来了解粗点心背后的日本文化呢？

▲街角的小门脸

第1口-粗点心简史 点心不只是点心

缘起

要说粗点心的缘起，当然要从古代东亚的文化中心——天朝开始。从奈良时代开始，竭尽所能去学习先进制度、技术，带着知识与文化来往于日出之国与中土大唐之间的遣唐使们，在一百多年后的平安时代，终于有空闲引入了一件奢侈品：唐果子（当时的唐果子，是把米粉、小麦粉加入甜味料后做成果子的形状，然后油炸制成的食物）。彼时点心还与现代颇为不同，首先就是因为糖类难以获得而普遍口感清淡，其次就是中土当时以麦面为主食。这与嗜甜如命的日本稻作文化多少有些水土不服，幸好很快就赶上从公元10世纪到12世纪末较长时期稳定的平安时代国风文化形成期。一方面，因为大唐在公元907年灭亡后遣唐使断绝，日本文化在吸收消化大陆文化的基础上逐渐形成了岛国独特的审美意识，并推动了假名文字、美术、生活方式的独特观念的发展。另一方面，长时间的稳定经济发展让人们有闲暇制作点心改善生活。当然，此时的“唐果子”仍然是仅供高等贵族享用的珍贵饮食。



Tips 地方果子与干果子

在这个时代还有两种介于和果子和杂果子之间的点心——地方果子和干果子。所谓地方果子（又称乡土果子）是指起源于京都和江户以外地方藩国的粗点心，特别是在当时仙台藩、会津藩、南部藩等东北部地区的藩国所诞生的点心。而干果子顾名思义指对果实进行风干晒干处理浓缩后的食物，典型的就是柿子干，在砂糖精炼技术取得重大进步之前一直代表着最高甜度。

待到16世纪的安土桃山时代，日本点心才又发生了变化。织田信长开明的观念让天主教传教士们带着火绳枪和其他西方物产进入日本，其中就有砂糖以及用砂糖制作的“南蛮果子”，比如著名的金平糖。同时因为这一时期对茶道文化的推崇，也促进了搭配抹茶食用的造型精致的点心的发展，形成了以砂糖、米、红小豆为核心原料的“和果子”类型（又称“上果子”，因为此时点心仍然是贵族武士老爷们的专享物）。进入安定的江户时代之后，和果子进一步发展，在城下町开始有专门店铺制作并贩售和果子，还因为京都的贵族寺院文化和江户的武士文化差别细分出“京果子”与“上果子”的分别。



▲代表着关东关西差别的道明寺樱饼（左）与长命寺樱饼（又）

始动

江户幕府为了定义划分武士与农民、町人的身份差别，限制了武士身份以外的人享用奢侈品，尤其是使用了贵重白砂糖的上果子。正因如此，使用黑糖代替白糖，用杂粮替代大米制作的“杂果子”诞生。然后，大约在江户时代结束的时候，因为流行语的缘故从“杂果子”变成了“駄果子”，也就是本文的主角——粗点心。典型的如使用面筋、酱油烘烤蓬发的麸果子就在此时既已成型，据说这就是现代著名粗点心美味棒的前身。

发展

接下来的是黑船叩关之后西洋文化被大规模引进的明治、大正时代。这一时期由于对海外商贸发展，诸如著名的森永牛奶糖、弹珠汽水、牛奶巧克力、薄荷糖、卷烟造型糖果这些来自西方的后世粗点心屋常客也被大量引进，只不过此时不是作为廉价粗点心，而是罕贵的西洋物贩售，别说是学龄儿童，就是对于收入普通的成年人来说也是值得炫耀一番的奢侈品。





同样，因为海外贸易的扩大，砂糖的输入变得轻而易举，不论是和果子还是粗果子中都增加了更多的甜味，以XX糖为名的新品也不断闪现。此外，另一在粗点心屋中增添的项目，就是各种便宜的玩具。至此，典型特征基本上包含、跟现在大家所见一致的粗点心屋形象就正式成型了。

虽然大正时代日本工业趁着一战刚刚结束，西欧要工业国家的经济尚未恢复获得了大量订单和出口机会，经济一度非常繁荣。但随后不久，欧美等国的商品开始反向冲回日本和亚洲市场。日本经济节节败退导致了一场空前严重的经济危机，整体工业出口下降了一半以上。不光是工业产品，之后的几年间就连农业也未能幸免。许多以农产品为原料的工厂停工，与国际上大量输入日本的廉价粮食，使日本农民濒临破产。1923年的关东大地震更是使已经处在深度萧条中的日本经济雪上加霜。最终，1929年爆发的全球经济危机，将日本推向了战争的深渊给周边各国和日本本身带来深重的灾难。这一时期的粗点心也反映出了时代的特征：因为物资不足，开始使用传统上未曾做过点心的廉价材料来发明新品，比如『银魂』里神乐小姐的最爱：醋昆布，就是在此时被发明出来。同时，点心本身逐渐失去竞争力的压力，让商家们不得不努力尝试新思路，其中较为成功的，是基于江户时代卖药郎所赠送版画而引申出来的随点心赠送卡片模式，以及进一步发展出的点心与小玩具的组合——这形成了现在粗点心中几乎形成独立分野的“食玩”类型。这也称得上是当今日本游戏业界中最为广受诟病的手游课金抽卡模式的滥觞了吧……

繁荣

不过食玩类型真正意义上的蓬勃发展还是在战后，从1964年明治制果的巧克力赠送铁臂阿童木的贴画开始，称得上是零食与动画联动



品名：柚子糖
价格：1盒90円
登场位置：3话B段

的始祖。此后食玩模式不断进化，随机抽取模式、集齐换礼模式、限量发售模式纷纷刺激着战后富裕起来的婴儿潮一代的儿童。还引发了为了集换式卡牌而爆买之后抛弃点心这样的社会问题（那些买百二十张CD的偶像厨并没有长进！）。自从贴画开始，已经被工业化制果挖尽进化潜力的粗点心本身开始失去竞争力，厂商们开始把注意力集中到更加吸引人的玩具上来。一时间花样百出，以现在仍然占据食玩主角地位的人物模型为主的卡片、绘本、漫画、迷你杂志、铁道模型、汽车模型、奖品兑换券、文具、甚至是音乐CD和化妆道具以及钱包这样的成年人用品也被配入糖果进行贩售。不过与常识不同，泡泡糖这种本体是点心，只是享用过程中可以用来玩的也被分类在食玩中就有些奇特了……

其中最著名的品牌大概就是“海洋堂”了。这个从大阪府租书屋改装来的模型店品牌，在刚刚转型为模型厂商的时候，不得不与业界模型大手厂商争夺市场与版权许可，数度被碾压。就是这个创业历程辛酸不已的海洋堂，终于想通，决定从与现存版权许可没有矛盾的地方开始入手扩展业务。就在此时，同在大阪的点心公司“フルタ製菓”找上门来合作。用在中空的巧克力蛋里装入玩具的产品“チョコエッグ（巧克力蛋）”打开了市场，并一发不可收拾地走上了食玩大厂的道路，一时间几乎独占了食玩领域市场。话说回来，海洋堂家出的食玩可以说是最典型的“玩具才是本体”的粗点心了……笔者数度入手过其口香糖系食玩，可以说是非常非常难吃，甚至萌生了果然把点心直接丢掉才是正确做法的想法……

而在后世那些名品粗点心光环掩盖下的传统粗点心，因为战时对生活物资统制的解除，尤其是其中砂糖和面粉，还是较战前成长了更多。一部分甚至通过对工艺的考究与贯彻手工制作，鱼跃龙门晋身高级和果子的行列。更进一步促进粗点心发展的，就是战后政治稳定与国际汇率稳定带来的经济繁荣，还有与欧美文

tips 食玩

食玩乃是食品玩具的略称，具体上说就是作为赠品的玩具与食品或饮料捆绑销售的商业模式。

在业界中也有“玩果（玩具菓子）”的叫法。毕竟对于玩具厂商来说，比起点心，是可以吃的玩具这点更受到重视也是理所当然。其中江崎格力高在1923年中点心模仿香烟赠送画片所附赠的卡片，被认为是近代商业化食玩的开始。

化的再次交流。比如从美军营地中平板汉堡炉学来的铁板烧，也在关西变成现在粗点心屋名产——御好烧，与粗点心文化挂上了钩。经济腾飞让底层民众也有余力消费起非生活必需品的粗点心，这让进入工业化生产的粗点心产业，也借得东风迅速腾飞，让说起粗点心就是昭和时代的特征这个印象深入人心。

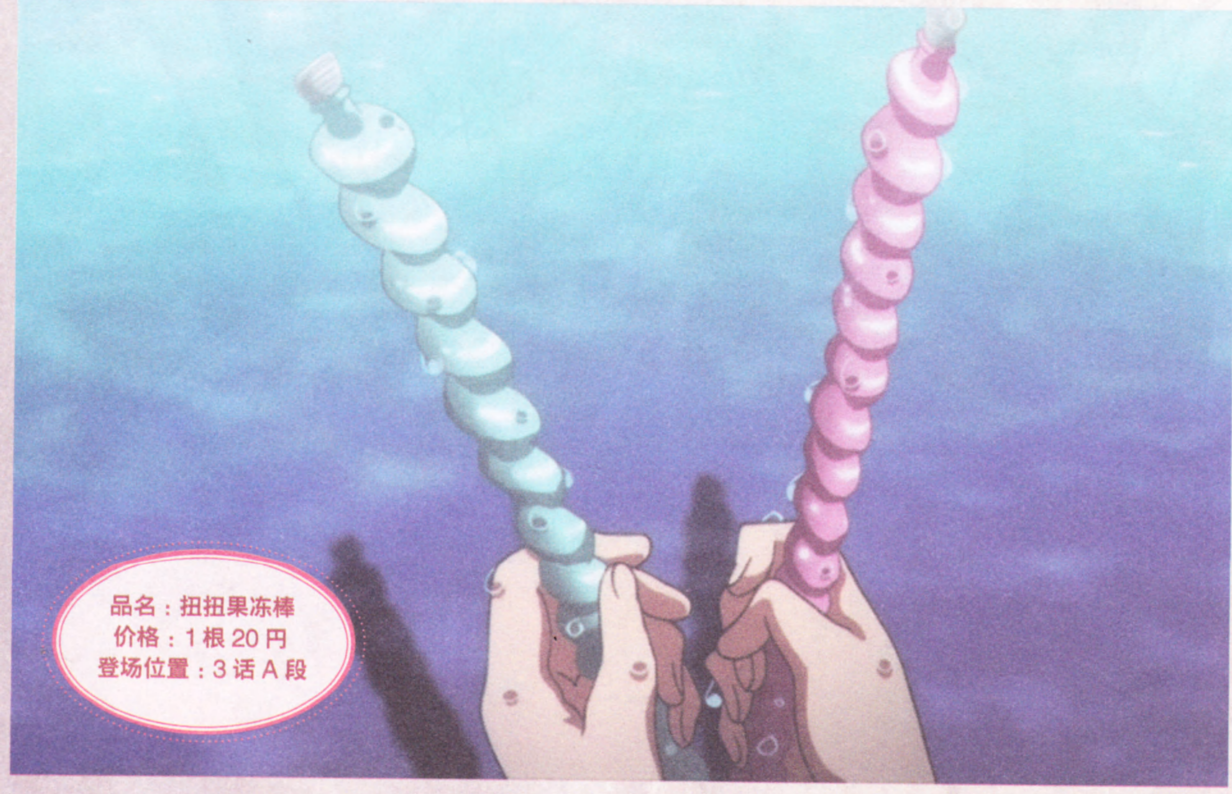
第2口-粗点心的现状与一般印象

停滞

可惜的是，日本在三十年的经济腾飞之后，又根据不可避免的历史规律由盛转衰。在广场协议签署后，戳破日本泡沫经济时代之前，粗点心产业就已经出现了生产力过饱和的状况。一方面是因为东海岸工业地带的建设完成，加工行业深度机械化生产力得到提高；另一方面，民众在拥有大量储蓄之后开始渴求时髦的外来商品，而不是带着乡下爷爷奶奶气息的粗点心。一如当今爆买外国奶粉的部分天朝人士。待到经济泡沫最高峰的时候，工业企业大都将原本应用于产品研发与技术升级的利润，投入金融市场，去搏取超额利润，而不是对产品进行升级。因此，经历了被称为“失去的二十年”的经济停滞期，现在我们所能看到的粗点心中，大部分还保留着与一二十年前相同的材质工艺，甚至包装。究竟应当说这是尊重传统呢？还是要说整个粗点心行业就此原地踏步了呢……

总结

说到这里，想必读者朋友们对整个粗点心的发展历史，已经有了一个大致的认识了。在历史的推动下，有兴盛，有衰落。粗点心给大家带来的印象也不是一成不变的，就像在『粗点心战争』原作漫画中，也一样数度纠结于对粗点心的不同认知。比如代表关东关西差异的樱花萝卜腌菜，又或者是因为价格高昂而像冥王星轨道一样脱离粗点心大众的明治欣欣杯。因此，与其说粗点心有一个定义标准，不如说



在遍布日本住宅区的粗点心屋中被进货的商品们有些共通的特性：

其一・价格低廉

不管是最初从贵族阶层中分化出来给平民食用的古典粗点心，还是近现代面向儿童贩售的新式粗点心，最大的共同特点就是廉价了。能让不会随身携带大额钱财的儿童也能毫不犹豫地买下，就是粗点心的最大特色。即使是“安倍通胀”外加提升消费税的今天，大部分粗点心的价位也还是在 100 日元以下。

其二・可玩性

从战后粮食供应问题得到解决之后，饱腹便不再是粗点心研发时优先考虑的功能了。倒不如说不会轻易让人获得饱腹感的粗点心反而更容易获得更好的销售量。因此，为了在粗点心大繁荣的时代里胜出，不管是点心本身的食用方法，还是附赠有玩具，大部分新开发的商品都具有相当高的可玩性。

其三・没营养

除了少数像被幼体沙耶酱拿来玩医生游戏的酸奶糖那样，主打健康有益和营养的点心。大部分粗点心可以说是非常的不健康。大多是

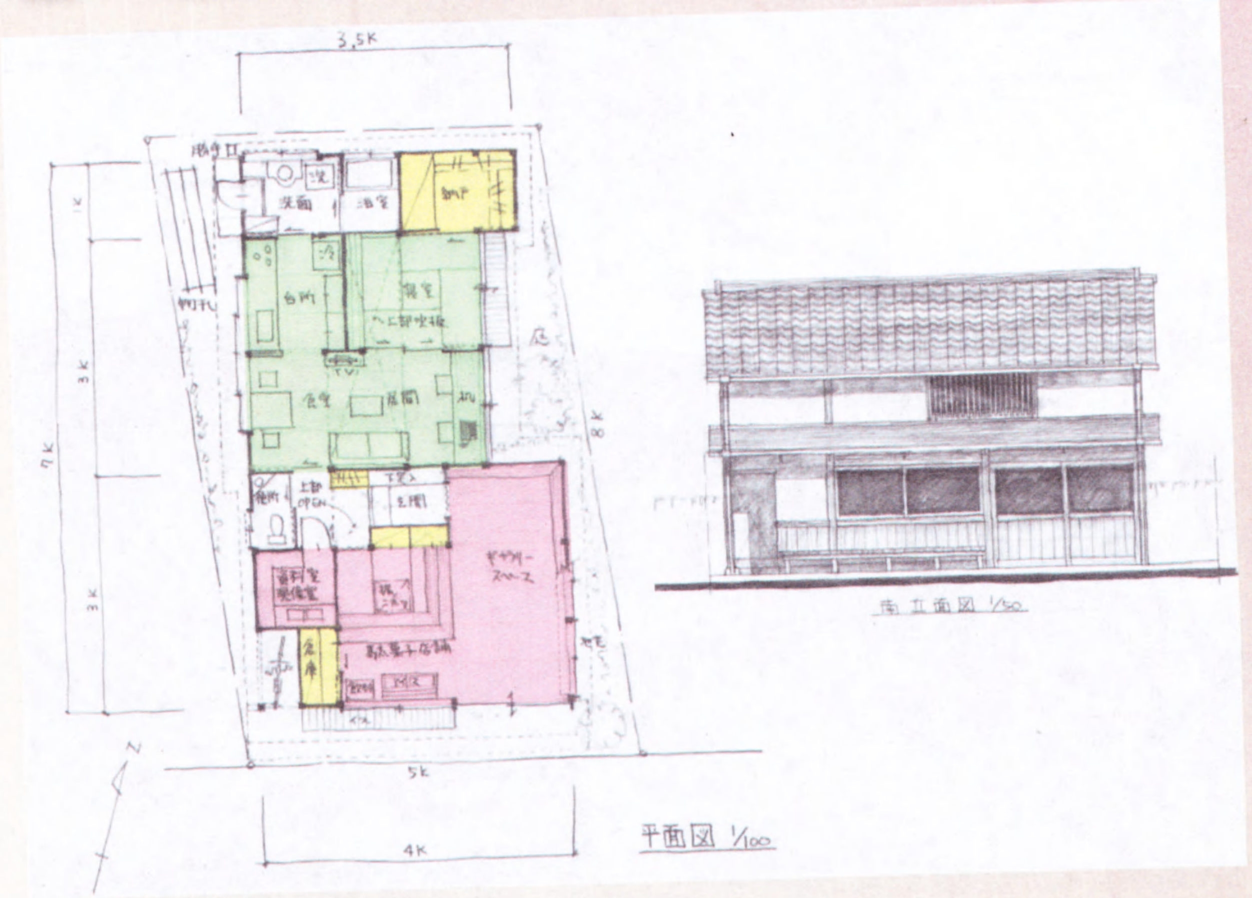
热量相当高的糖果，或者油炸膨化食品，高油高糖高钠，充满色素和工业化廉价香料。所幸，大部分粗点心的包装容量都很小，只要不是一年四季用它来当主食吃就还算 Safe 吧。

大部分粗点心作为点心来说，并不充分有其存在的必要性。基本都是为了排遣寂寥增添一点趣味而作，比起与传统茶道固定搭配的“上果子”，粗点心若非为了消遣其实不吃亦可。而真吃下去又除了杯面和煎饼等少数粗点心，大多数都很难带来足够的饱腹感。只是生活中的一个点缀，正像是粗点心战争这个动画本身中去粗点心，对于相当多的一部分观众来说比起女主们的福利镜头，粗点心只是装饰。

第3口 - 粗点心屋生态与邻里文化

典型的粗点心屋形象中必备的项目：

店面：不起眼的店面大多是街角上前店后宅的木造复合建筑，在塞进大量货架之后会显得格外拥挤，只有小孩子能够在里面轻易转身腾挪。



▲典型粗点心屋构造



人员：店主多是上了年纪的大妈，带着自然的非业务用微笑看着元气满满冲进店里的小孩。但是在该严厉的地方上还是会毫不犹豫的代替服务施以管教。

装饰：遮阳棚与商品海报，还有夏天特色的刨冰挂旗。

设施：随着技术发展，靠重力驱动的简单掉落式游艺设施变成了电子游艺机，还因为店面狭小，逐渐追加的冰柜和扭蛋机、饮料自动贩卖机等大件设备在门口排成一排也是常见的景象。

容器：最初受到指责的就是原始粗放的包装模式，甚至可以说是根本没有包装，只是放在粗点心店柜台上的桐木箱子里，好一点的给加盖玻璃盖，不好的就直接露天放置了。

维系粗点心屋存在的一大动力就是邻人文化。粗点心屋功能覆盖范围狭小，基本上就是方圆 500 米到一公里的步行范围程度。也因此过去最繁盛的时候不管是城市还是乡村，每个居民点都有会有粗点屋存在。店主与附近居民非常熟识，能够叫出所有来店小孩子的名字仿佛是最基本的业务素质，很符合日本传统的熟人文化特征。像是漫画中提到过的预先购买好寄存在粗点心屋冰柜里这样熟客行为营造的归属感，在经济不断下行的现在还维系这店家与顾客之间的关系。甚至到有些粗点心屋因为被家长信赖，而兼职寺子屋能够让放学后的孩子待在粗点心屋被照顾直到家长下班来接走。『悠哉日常』中，喵帕斯也是被粗点心屋小姐养大的（雾）。不过正因这样，粗点心屋是比其他商店更依赖于与熟客的关系。当少子化现象和经济下行一起袭来时，粗点心屋也还是有些撑不住市场的压力了。东京都圈的粗点心屋也从全盛时期的数千家，渐渐减少到现在的几百家。

『粗点心战争』原作设定中就反映了这个很现实的问题。本来年轻人劳动力就十分珍贵，这种悠闲的店面又大部分时间都无所事事地坐等客人上门，毫无疑问会飞速消磨掉新生代年轻人店主的动力。

作为参考，15 年秋季有一作名为『おかしの家（糖果之家）』的日剧中，每集开场主角都会做如下的自白：“这家粗点心屋肯定总一天会



▲创业自1781年，据说是现存最古粗点心屋的“上川口屋”

倒闭，月营业额只有4万日元的程度。去掉各种经费的纯利润，是个让人感到羞愧说不出口的数字。”同样作为参考的是，东京地区便利店或者居酒屋店员的时薪都有1000日元左右，更不用说收益良好的施工工程这类重体力工种（如果是赶上深夜时段外加节假日的话，一晚上挣2万日元的情况也不是没有）。粗点心屋老板，实在是一个需要对粗点心非常热爱才能撑下去的事业。

近年来，比起兴奋地冲进来的小学生，好像拉着沉浸在智能机里的小学生兴奋冲进来追忆过去美好童年生活的年轻家长更多些的样子。前述的『悠哉日常』中也有反映少子化问题的细节。比如村庄的里的学校不得不将跨度颇大的不同年级学生拼凑在一个班里进行授课和管理，让人不由得想起了天朝希望小学的模样，虽然学校的基础设施仍然完好这方面完全不能比。至于『粗点心战争』，附近的常客则只有称萤小姐为老大的小鬼三人组了。

经营者和顾客都抛弃了粗点心屋，取而代之的是网络贩售和更加随处可见的便利店。虽然罗森鹿岛和粗点心萤小姐的本子战争还未能分出胜负，但是在三次元领域上，毫无疑问便利店已经全面胜出。放学后的零食、冷饮，都可以在便利店解决，可能便利店唯一没法达成的功能就是长时间滞留吧。

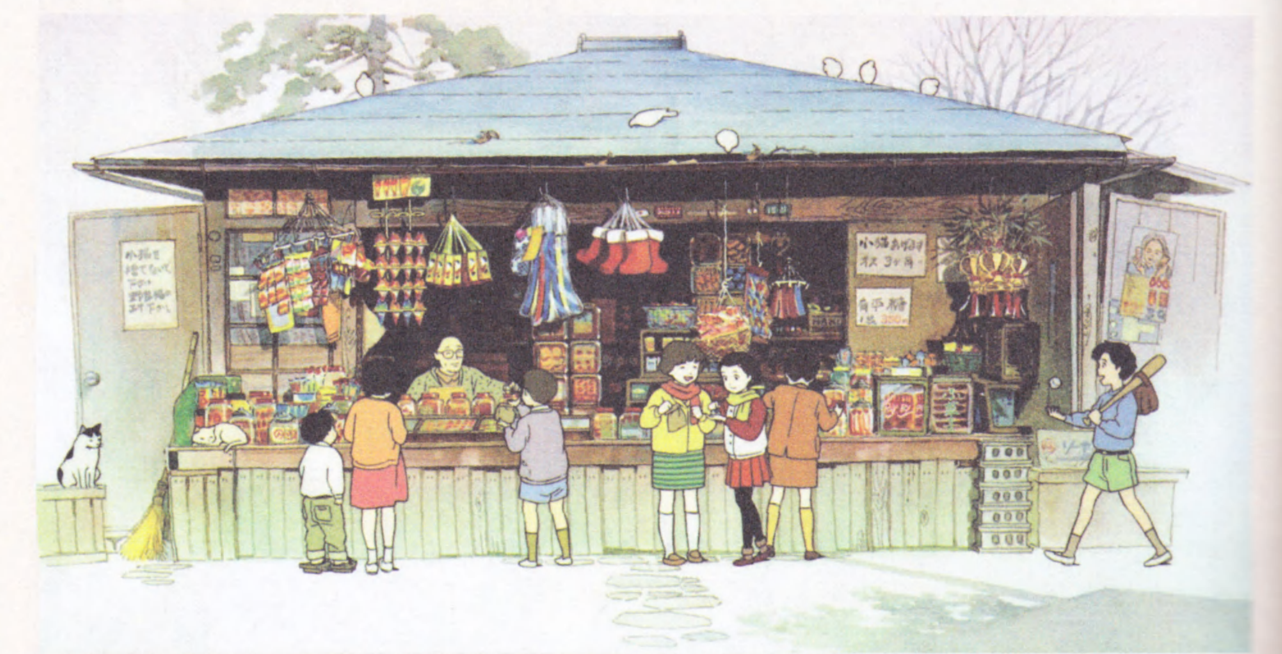
这篇是介绍动画来的?

讲道理，这些年卖肉番可以说是相当不少。甚至还有『女武神驱动』这种比里番还里番的表番被制作出来。要说『粗点心战争』这个IP的成功肯定不光是靠卖肉就能得来的。

要说本作的首要看点就在于萤小姐的福利演出了吧。在座的都是绅士，污也要按照基本法来污。虽然有春药之灵在前，好好地吃着东西气氛就突然变得工口起来这种梗大家已经能接受并习以为常了。但是本作中只是吃点心，日常对话中利用点心的形状、玩法来制造出工口的观赏效果就还是显得更加技高一筹。并且设定上是通过想要画“小黄本”出道的青春期代理店主鹿田九同学的视角来引导大家的注意力，就更加显得自然了。卖肉但是不只是强行卖肉，在很平常的动作中不经意的角度下发现了教人脸红心跳的一面，充满了处男的青涩心理活动。

信息量丰富，在连载第41话后的访谈中作者说到过：有人问他选择了这样的选题，是不是在真实生活中也是个粗点心厨才会画出内容这么丰富的漫画呢？结果作者一本正经的回答让众人大跌眼镜：并没有特别的理由！竟然不是因为喜欢粗点心喜欢到不能自已的地步，却还能创造出萤大小姐这样满脑子只有粗点心的角色的原因只是为了反差萌……不过正因为这样作品所讲述的丰富的粗点心知识才令人更加叹服作者背后所下的功夫（据说为了寻找梗每天都会试吃大量粗点心，真担心作者的身体的身体状况）。

至于缺憾，也还是有一点的。动画中在福利方面因为加入了动态效果，可能表现变得更加激烈让大家失去原作青涩心动的感觉只剩下满屏“污污污”的弹幕权当打码。笔者单方面认为还是有点可惜的。



▲高畑勋制导的吉卜力动画『岁月的童话』中粗点心屋的原型就是“上川口屋”



第4口-经济下行背景下动画行业中的地方振兴委员会化现象

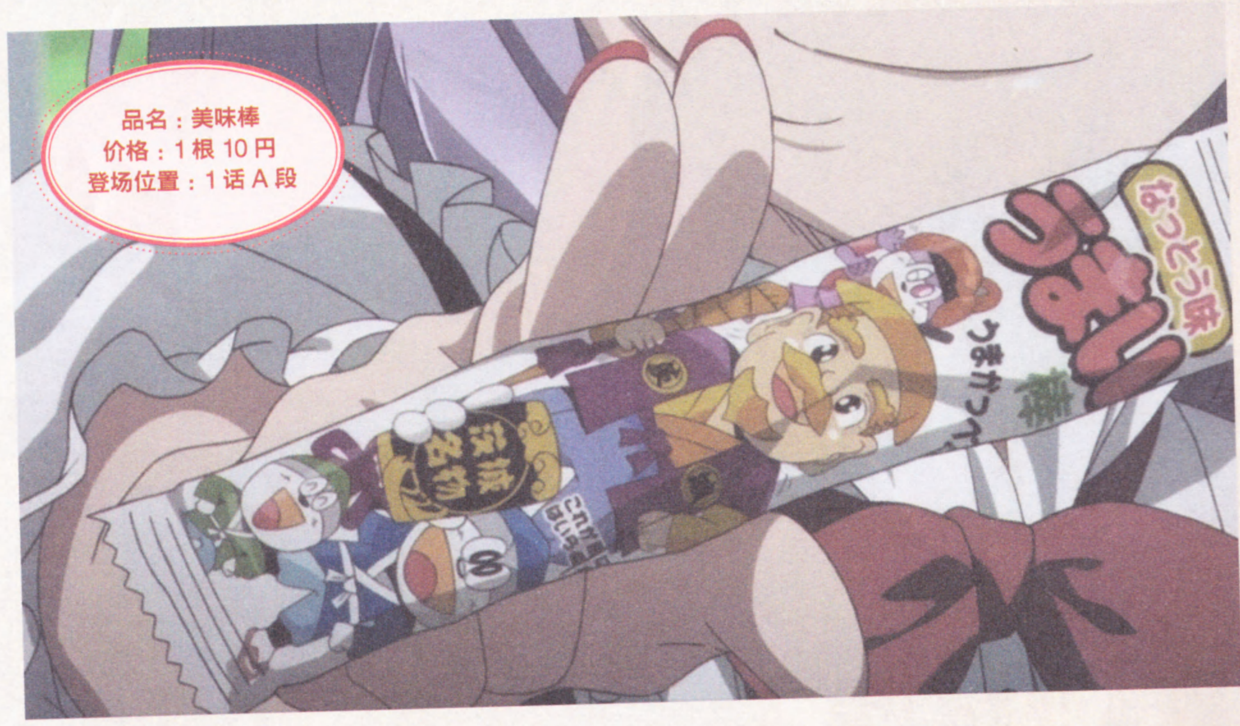
老调重弹，日本经济衰退造成的影响是全方面的，失去的二十年马上就要变成失去的三十年。日本人口减少的一个典型现象就是，在总体人口减少的同时，因为年轻人为了更好的就职前景离开不发达的乡村甚至二三线城市，进入东京大阪京都等核心城市圈，使得地方政府面临着更大的经济增长需求。全国经济下行的过程中，二次元文化成为了很多产业的救命稻草。在这种背景下圣地巡礼动画经济与地方振兴委员会的合作就是理所当然的了。因为『幸运星』而作为动漫景点爆红的鹫宫神社、就成了地方政府们积极效法的典型。

动画对地方振兴比较成功的，大概首先就要数京都系的动画了。从『幸运星』尝到甜头之后就一发不可收拾，『冰果』给高山市带来21亿日元的经济效益、『花开伊吕波』为汤涌温泉增加了10.5%旅客人次……无一不证明了动画对经济的拉动作用。但是这碗饭也不是什么动画公司都能吃得上的，像是2014年播出的日本都道府县拟人化企划动画『魔法少女大战』，就是个为了强行推广地方印象促进旅游业而做的失败典型。这让为了卖更多塑料盘，为了生存，动画公司不得不做出一些变化——干脆就直接做广告吧！

其实本身动画就在向着与广告的界限越来越小发展，对二次元周边产品的开发越深入，动画本体就越像广告。说不定什么时候制作诚意都赶不上以剧情闻名的真・日本广告了。如果是有看未剪辑生肉动画片源的朋友大概能理解，不提日清杯面那种神经病成系列的广告大户，就连东京瓦斯株式会社这样几乎已经垄断东日本居民燃供应的企业，都做出了在短短几分钟内能用剧情感动观众的电视广告。

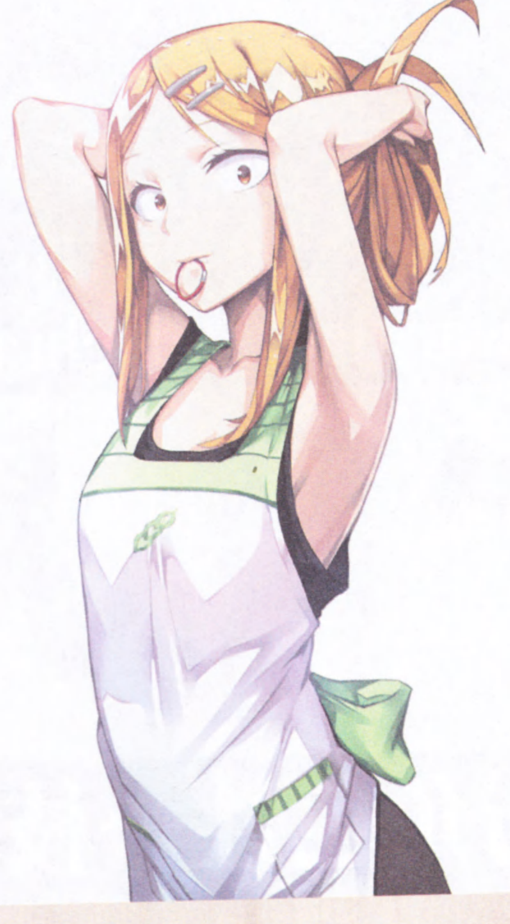


品名：七色糕
价格：1包7根30円
登场位置：3话B段



品名：美味棒
价格：1根10円
登场位置：1话A段





虽然过去动画也经常是为了给玩具厂商开路，比如高达之流，但是怎么说也还是完整的剧情向。相较之下，本作确实已经超越了软广告，到了升格为硬广告的程度！但是这又有什么关系呢？只要大家看得开心就好了。

尾声

人口老龄化、少子化、经济泡沫崩溃的阴影也同样笼罩在一衣带水的当今天朝大地上。经济的成长抛弃了粗点心屋这种商业形式，人的成长也是逐渐遗忘的过程，明明小时候也有小时候的难过，但是大家长大后却都只觉得小时候真好还是好想回到那个时候去。然而不管世人多么希望不要改变，时间还是会带走人们所喜爱的事物，只留下记忆，然后记忆也被带走。

人们写书是为了越过自己的生存去同众人建立联系，并维护自身来抵御一切生命的严酷的对立面：无常和被遗忘。也衷心希望琴山老师所希望保留下的粗点心文化能够就这样让更多人看到，流传的更久一些。▲



Mortality without cowardice and chuuni

■文／多魔
■责／白石 ■美／塔里

告别弱气与中二的“凡人性”！

浅谈樱井画门与角色性一枝独秀的『亚人』

引子 脱颖而出的『亚人』
foreword

『亚人』，也许十多年前我们还对这类作总感到不足为奇。但同质化严重的市场趋向下，这类作品动画化的机会，似乎倒显得弥足珍贵了起来。不过偶尔追寻一下失却的年代却好似更能激发现代人的热情，去年年末的『阿松』莫名其妙地就被推上了大热动画的“风口浪尖”，并不明所以地引发了争议和论战。用推上流行的笑话来说，就是昭和之风迎面袭来，至于战前的某国海军热潮……暂且放置一旁。我们必须感谢 Polygon Pictures 连续数年为我们带来精彩的改编作品，虽然没有以 2D 的形式呈现给观众，但确确实实地给大家带来了更好的观“影”感受，也使得 TV 看起来不再千篇一律地轻浮。由于 TV 动画『亚人』目前还在热播阶段，本次笔者也不打算给大家进行太多的剧透。当然，老说技术大家看着也累，这次就折衷一下，主要从作者的画力、人物塑造方面来聊一聊这部作品。





绘制『亚空耳』的艺匠 樱井画门
Artisan Sakurai

看动画会在意 STAFF，看漫画会在意作者，这是 OTAKU 的天性，也是习惯。而当你翻查樱井画门的资料时，你可能会因为其工口漫画家的双重身份而兴趣陡增。虽然有了众所周知的 Tosh 大师，让这种事也许在普通读者眼中也变得稀松平常，但对于某些内容的强烈好奇心，相信大多数人还是按捺不住的。至于笔者，只是为了堂而皇之地观察一下樱井老师作画风格的变迁而已（正经）。

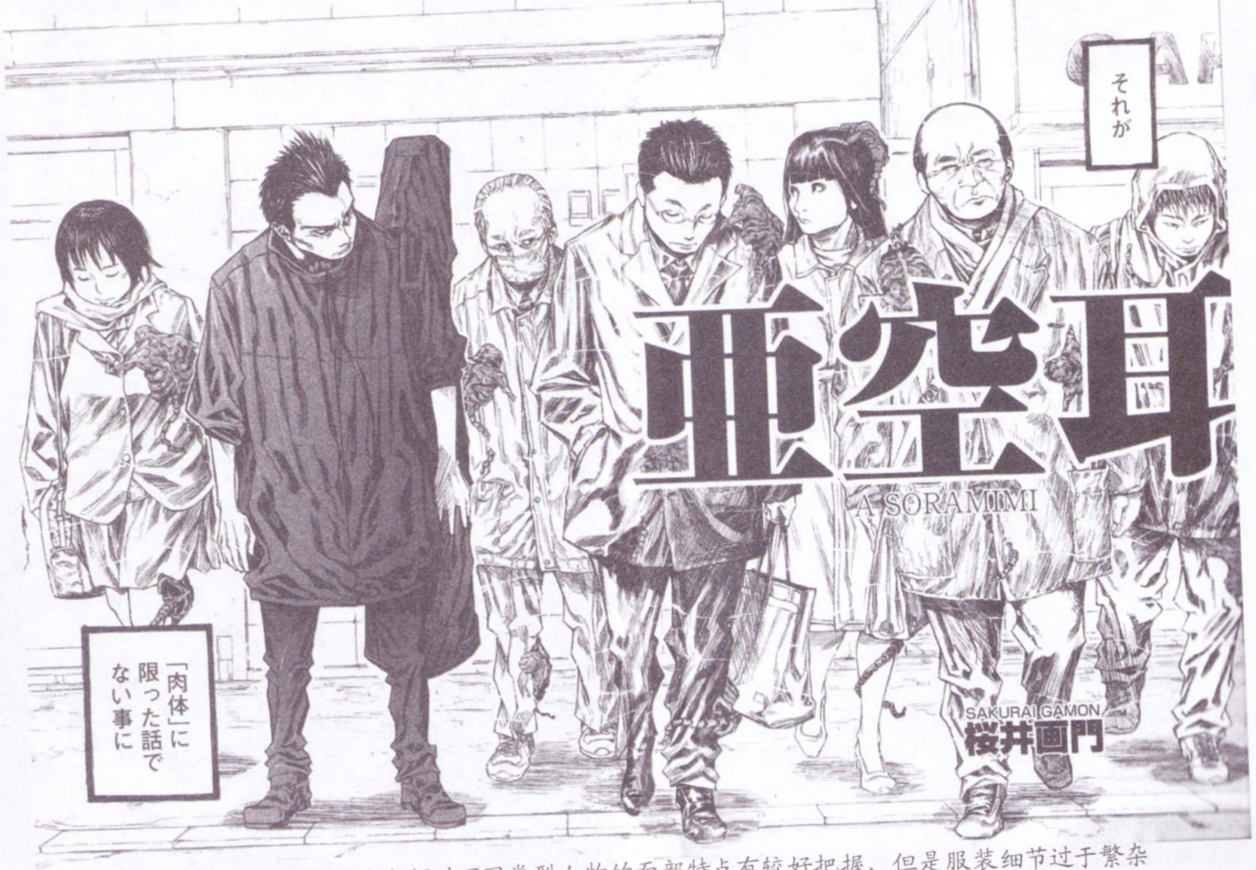
不过，我想更多人听说樱井画门是工口漫画家以后感到惊讶的原因是——这个人看起来似乎并不是特别擅长画妹子。虽然从线条、作画方式上来看科班的痕迹不由分说，但也正由于科班所带来的“硬度”，使得在一些地方很容易让人产生“太重视用线条去表现结构”、“轮廓的设计没有体现出女性的圆润”的感觉。特别在画女性侧脸的时候，总还残留着些许画男人时的癖好。这和 Toshi 老师可谓是完全不同的状况——鲜嫩柔软雪白多汁一看就知道是干那行出身的。你要说樱井老师是干那行的，就会让人产生“该不会画的都是男孩子吧”的猜想。

其实如果在看过樱井老师的早期作品，比如『月刊 Afternoon』四季赏冬季大赏获奖作品——『亚空耳』（又译：『异度幻听』）的话，就会发现相比那时来说，樱井老师现在对女性的刻画，无论是在五官比例、距离的把握上，还是在不同器官、结构的线条设计、美化上，或是在线条量、网点效果的控制上，都有了很大的改观。不知是否是樱井老师的个人喜好，他的作品中，短发女性数量较多。而因为他特殊的癖好，假小子味儿就会尤为浓重。通过『亚空耳』这部作品，我们可以极其粗略地整理一下，樱井老师的一些特殊的癖好。

首先，角色面部非常写实。男主角由于是主角，进行了一些能够体现个性的处理，比如吊眼传达的“愤世嫉俗”感；重视对面部结构的描写，角色显得瘦而精；以及对嘴立体的强调，将嘴加宽来传达表情等。总体使用的是写实的思路。而其他路人角色，包括女主角的母亲，都基本是完全写实——当然，樱井老师在标题跨页上还专门玩了一次“不同类型的路人设计”，可以看出其扎实的基本功。而通过封面上右数第三位角色也可以发现，樱井老师也并不是不能画这种五官偏小巧，口鼻表现得不那么突出的女性角色，只是当画到年龄偏小的女主角时，樱井老师就会按照自己的癖好，或者说是习惯性地，将女角色按照更写实的方向去设计。



▲这一页反映了几个特点：1、写实的成人女性；2、侧脸对唇皮过于夸张的强调；3、少女的五官、比例、脸型设计都偏男性化

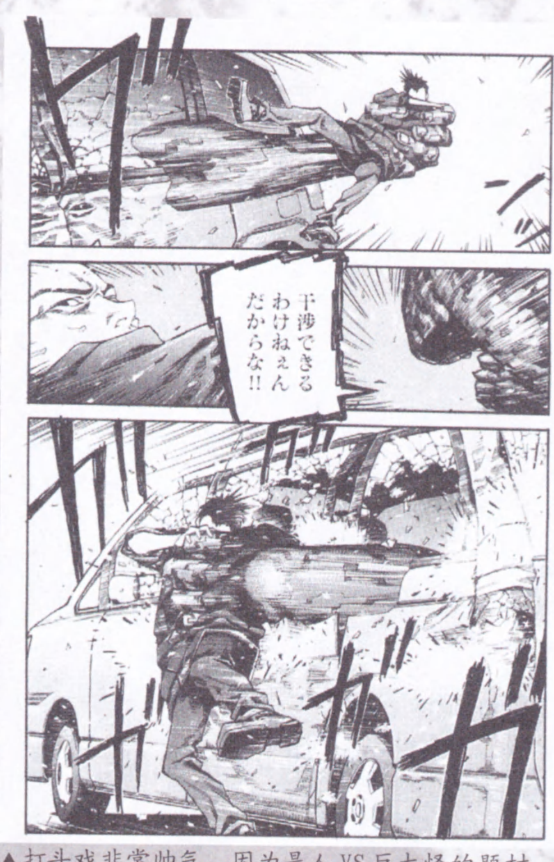


▲亚空耳的扉页，可以看出樱井老师对不同类型人物的面部特点有较好把握，但是服装细节过于繁杂

比如说，他会非常重视地还原出现实中人眼睛到嘴部的大致距离，这样鼻子在面部就会显得较长，除非调整整个头部大小，否则无论再怎么强调脸上的肉感，也容易变成长脸。如果再写实地把下巴画出来，就会看起来比较MAN。然后，虽然可以看出樱井老师在画年龄偏小的女孩子时，会有意地强调一些女孩子可爱的特点，比如把眼睛画大，把嘴巴画得更翘等。而且刻意地取消了很多结构，让整个面部看起来相对男性光滑了不少。但是拿眼睛来说，形状并没有脱离真实眼睛的"基本形"。嘴皮的上翘也并不圆润，侧脸和男性一样偏尖锐，有很明显的直线相交的对折，显得不美观却非常立体，让人感觉仿佛嘴皮已经飞离口腔有一段距离。

所以，有些人有时看到樱井老师早期画的妹子，很容易产生"诶，这妹子好像有时候有点儿二萌二萌的，但是不好看啊"的感觉。

不过比起老师的工口短篇『最後にするから…』（暂且翻成『来最后一发…』吧）来讲，『亚空耳』还算是比较温柔，至少——至少没有把牙龈露出来。短篇被收录在他个人词条中能查到标题的短漫合集中，如果抱着猎奇心态可以去股沟一下。这里笔者就不学各位老司机讲什么孔乙己或者愚公移山的故事了。



▲打斗戏非常帅气，因为是人VS巨大怪的题材，更有发挥的空间



▲这是『来最后一发…』的第一页，基本可以看出樱井老师最初画工口漫是什么风格

其次，上段也有稍微提及到，这段时间的樱井老师比较注重结构的正确性，在整体的线条使用上，直线多，棱角分明，结构与结构之前的连结显得比较直接，比较紧凑。无论是在描绘身体结构还是服装皱褶的轮廓时，直线都会显得更干净利落，且富有力量感和硬度。这样的线条风格很符合『亚空耳』这部作品的题材，既有硬派男主，也有丰富的动作场面。但是，还是那句话，这种风格不适合画符合现在（死宅）审美的妹子。

不过，即便如此，笔者个人有时也会觉得樱井老师在画『亚空耳』这部作品时，某些线条实在太直了。特别是和直线轮廓的块状褶皱连结起来的部分，那真是硬得不行（这话没有歧义啊）。多多少少有一种"还是以学生的思路在画画"的感觉。加上这个时候樱井老师的全身比例有时候还有一些不稳定，所以妹子不能撸也是理所当然的事情。

但这些有明确指向性的线条，一到了打戏就得到了有效的运用。力量走向明确、运动趋势明确且舒展的形体，能够更好地体现出打斗的力度、运动，并且，舒展的形体也自然会更加美观——这是速写强调的东西，也是其魅力所在。

最后，也许是笔者个人的观点，感觉樱井老师太过于在意服装细节的刻画。尤其是服装上的皱褶，基本都是以排线的方式堆砌成块、面状。根据衣服的不同材质，在褶皱方向正确的情况下，堆砌褶皱确实能让信息量更丰富。而且，用面来概括皱褶，在偏素描的绘画体系中，比如插画，会比较美观。但笔者想说的是，没有必要把短裙画成一块破布，没有必要一视同仁地把所有人的衣服都画得皱巴巴松垮垮嘛。

总之，在『亚空耳』这段时间，樱井老师虽然有着出色的画力，并且有着出色的分镜、讲故事的能力，但作画上还是体现出了少许青涩的味道。

樱井老师有说过自己受大友克洋、岩明均等人的影响很深，但是他在早期作品中反映出来的，多半是大友的影子。线条构成的俯拍大场景，概括成面的复杂阴影（大友有时候会画），刻意突出的上唇皮，这都是大友漫画中确确实实能够看到的东西。



从艺匠到人民艺术家

Artisan to ero mangaka

如果一位练习过漫画比例，线条也比较圆滑的漫画家在主流杂志出道，那么只要看了他画的一般漫画，他画的工口漫画是啥样，大家也能大致想像得出来。但是如果现在告诉你说，松本大洋、寺田克也这类偏艺术且极富个性的画者去画工口漫画了的话，大家的第一个反应也许会是“是不是有点儿猎奇？”樱井画门老师虽然还没有那么的艺术，没有那么的富有个性，但他在杂志上画的第一篇工口漫画，确实有些……额，至少是风格迥异。

『来最后一发…』。虽然在这部作品中，我们明显发现樱井老师在进行着“让角色看起来更加漫画化”的努力。努力地让角色的面部







▲比较成型的包子脸





▲这时的整体风格就比较稳定了

变得更加平面，努力让肉变得更加饱满顺滑。但是妹子粗犷的肋骨、拉长的面皮、尖锐的侧脸、还有酸爽的牙龈，无处不在诉说着向人民艺术家转型的辛酸过程。不过樱井老师还是有一点人民艺术家的潜质——女性大腿的画法基本是比较相近且一贯的，对大腿上方的肉一直拿捏得很准确，看来是比较中意那一块区域……大概。

而在『マンビキエンザイ』（暂译：『扒窃冤案』）中，樱井老师更改了头身比，将头部画得更大，这样五官也可以舒展开来，努力朝现代消费层的审美靠近。但是头部改大以后，眼睛的宽幅没有增长相应比例，导致两眼距离过开，虽然也算是一种适合“颜艺”的风格，但有时，比如带些仰角的半侧面，就会显得不太协调。而上半身，特别是有些“造型造



▲加大了头部以后，面部变宽变圆，但是目距就显得有些宽了



▲之后渐渐向“萌化”的感觉发展

过头”，还带着速写式的抖动线条习惯的上肢，以及有时显得松垮起来的上身结构，让人偶尔会产生在欣赏某种抽象艺术、或是“鱼眼看世界”的错觉——之后基本上就没有这样的状况了。次作『强制 Adult video 出演』虽然在面部的设计风格上没有做太大的变化，但是在五官的把握得更加细致，而且身体的描绘上更加出色了，你懂的。当然，也是从本作开始，樱井老师在画工口少女时特有的包子脸爱好也显露无疑——不管是正脸侧脸，有角度就要吃包子。肉嘟嘟的面部风格一直保持到了现在，但遗憾的是，女性脸砍掉的部分，似乎都加到了男性的脸上，让人怀疑起樱井老师是不是有好好在画漫画。

到『亚人』连载开始的时候，樱井老师的“漫画”风格已经基本上有了一个比较稳定的“形”。说是画工口漫画画“俗”了也好，说是考虑广大读者做出了能为市场接受的改变也好，总之，他笔下的角色形象从“犀利、抽象”的风格转向了更加“柔和、接地气”的方向。连结骨架的肉皮能划出轻佻的曲线了，眼睛更大更有神了，强调立体的阴影去掉了，服装上的块状褶也没有以往那样丧心病狂了，一幅改头换面的模样——哈哈，这次主角是俩妹子？！

咣当！天上掉下一口锅。

你说粗眉毛高鼻子，发型还这么酷炫，能是妹子吗？客官别着急，开个玩笑而已。您看樱井老师这图啊，就是把以前画小妹子的本事，和现在画小妹子的本事，糅了一下糅出的俩男人吗？

请看这孔武有力的眉毛，这硕大而严守基本形的双眼，圆润的肉脸加并不突出的下巴，要不是有洗剪吹加成，活脱脱两个小娘炮是没跑了。

即使是在后期的工口漫画中，樱井老师都没有用自己“画妹子”的方法论来画过这么娘炮的男人。这要么是顺应第一卷脚本担当的意思，凸显永井出在“被发现是亚人”之前的稚气？要么是遵从了编辑的意愿，毕竟漫画也常有“把眼睛画大一些，使角色感情表达更直接便利”



▲妹子方法论画出的封面角色

的说法。而漫画的忠实读者们也可以发现，随着樱井老师全权担当脚本和设定以后，包括永井在内所有人的作画风格也越来越 MAN，越来越贴近写实。永井越来越有『AKIRA』（中译：『阿基拉』，大友克洋创作并执导的剧场版名作）的痞子气概，性格也是可以用“脱胎换骨”来形容；而小仓一登场，也让人不禁大呼“樱井老师不愧是搞艺术的”——虽然本人还是想当人民艺术家。

回到画的话题上来，樱井老师画的男人还是一如既往地帅气，不论户崎还是佐藤，还是双下巴田中，标志性的长脸威力不凡。只是他们有一个特点就是下巴可以自由伸缩，让人怀疑身为岩明均信者的樱井老师是不是还想在上边画一只寄生兽。

而在妹子角色的塑造上——虽然有些读者似乎反映说看着这些妹子一个都撸不起来，但是樱井老师已经尽力了！特别在少女的作画上有了明显的变化。除了眼睛的比例、位置调整，睫毛的修饰等比较显而易见的部分外，对鼻子轮廓和立体都不再过度强调，缩短了鼻子到嘴的距离；控制了脸部肉的弧度，将面部线条交错于下巴的线条磨圆，从而在保持脸型的基础上，让下巴不会显得突兀；嘴也有意识地朝小的方向画，同时通过唇线保持一点翘起的感觉，这样会比较诱人。

不过美中不足的是，在勾画侧脸的时候，樱井老师仍然保留有自己喜欢去强调鼻梁和上唇的习惯——那个显得多余的尖端可能总让人看起来有些不太顺眼。

还有一件值得欢欣鼓舞的事情是，樱井老师的速写功力仍然健在，一到打戏必然宝刀出鞘。虽然没有了『亚空耳』里的那种大场景打戏有些遗憾，但是 IBM 战还是蛮有意思的。

樱井老师有画力，这是毋庸置疑的。但要说“因为画工口所以提升了画力”，这点笔者是不敢苟同的。他的画力更多地来自他以前打下的基础，特别是在画男人上。而通过工口漫画，尝试并形成了一种新的风格，让男人也可以拥有使用了 Jumelle 舒丽美锐般的柔美曲线，不过——你们也没必要老盯着 IBM 的屁股看吧！



▲看起来樱井老师是非常喜欢『AKIRA』这部作品

成败皆在角色性

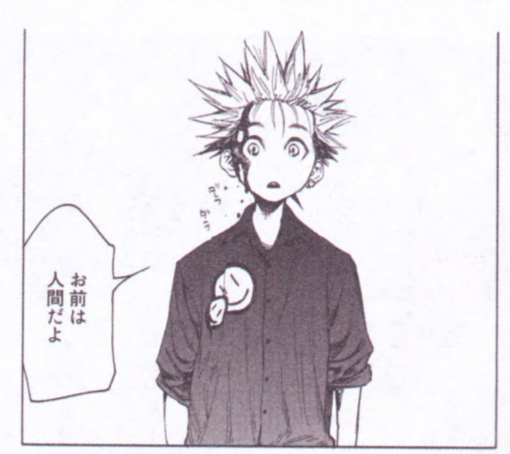
Character creation

『亚人』的画固然有吸引力，但樱井老师毕竟不是中田（春弥）老师，别人的『Levius』就光凭借压倒业界的画力，吸引了不少脑残粉尾随，樱井老师显然还做不到这一点。但漫画，讲故事能力才是最重要的！二瓶勉老师的场景是牛逼，也被女儿的“爸爸什么时候才能画『进击的巨人』那么有趣的漫画”浇了一头狗血，对吧。

但是呢，说好不剧透，就还是要恪守原则。而且纯就剧情来说，第一卷的内容也只能用说得通来形容。第二卷以后，虽然有了很多有趣的展开，但是在某些台词的打磨上，还不够细致，有些说出来就没意思了的台词，已经从角色的嘴里蹦出来了。另外为了强行铺垫，安排了一些比较老套，缺乏新意也难有说服力的桥段进去。作为一个快速展开的商业作品来说，倒是不功不过，但看起来也并非是一环一环扣得让人信服。所以说成是“高分烧脑”我觉得是烧不了脑了，偶尔有点儿小机智，开点儿小无双是可以的。虽然在铺陈上存在弱项，但好在樱井老师的分镜叙事一不拖泥带水，二是设置悬念的时间点安排得不错，所以至今还是能让人提起兴趣看下去的漫画。

而对于笔者来说，比起刺激的故事，笔者认为更成功的，是在主角的塑造上，特别是在开启“亚人思维回路”，建立了一套相对完整的行事逻辑以后，故事的推动才变得精彩起来。

在四十多年以前，电视动画的主角讲究三





▲第一卷基本偏幼



▲第二卷：少年，你是哪里来的金田正太郎

观要正，毕竟小朋友是主要观众群体，三观不正难免教坏小朋友。但那批小朋友长大以后接触 DND 之后都会发现板着脸、听不懂也开不起玩笑、嘴里呼喊着正义与审判的守序善良角色是最没有意思的（脑子被铜锣敲过的那种除外）。而三十多年后，中二少年们空洞的理想和杀猪般的嘶号也让人再也难以提起兴趣。读者希望角色充满矛盾，但又希望角色有深度、能够保持一个相对稳定的状态。结果流于市面的还是言情剧的感情纠葛，宫廷剧的苦苦相逼，连曾经的大片级年度大作『The last of us』最后也无法跳出“为女儿艹世界”的俗套。既然你不能有更深刻、更真切的感情内涵让人信服，那又何必演一出妻离子散生离死别呢?

『亚人』的某位角色，正是在一个微妙的时间点上，强制插入了类似的铺垫。这个铺垫好似雷点，一爆出来以后，好不容易沉淀下来的神秘断片，就只能在空中四散飞舞了。本来可以更有魅力的角色，一下子变得空洞无味了。

而靠理性行事，时常能做出出人意料的判断的主角，才是整部戏的最大亮点。整部漫画的重要转折点，也是前期最出人意料、而又奠定了主角行事逻辑的一个点，并不是被佐藤以“改造”为目的送进实验室的那一瞬，而是在逃出实验室时，枪击佐藤的一幕。通过这一幕，读者可以说是第一次完整见证了永井的真实。比起离开基友时那无足轻重的感谢，把伪装成大好人的佐藤打成蜂窝煤后，面带尴尬笑意地道出“对不起”更能让人感到醍醐灌顶的震撼。笔墨不多，却一针见血。佐藤虽然是“恶人”，但恶人既然选择了邪恶的道路，那么就是带有感情趋向的。而越往后看，就会知道佐藤还有着“混乱”的资质（虽然笔者认为对佐藤的“混乱”资质的说明是个败笔），但是他面对的是用理性衡量，情感聚合于一点（可能还有一个点），利己主义的永井。在二者赤裸裸地碰撞时，他发现他无法控制永井，以至于他打算用最后的手段——绝对的暴力来实现对永井的改造。这一幕在笔者看来，可以说是『亚人』这个故事的真正开端。

唯一的问题在于，有一个因素，就是笔者提到的“感情聚合的另外一个点”。那个点今后的走向，将极大程度决定这部漫画的整体走势。如果“唯有你不能背叛”这句假惺惺的话成为现实的话，那么笔者认为『亚人』很大程度上将会成为一个失败的作品。不过，虽然是“单相思”还是“两厢情愿”作者目前还没有明示，但是其实细心的读者已经发现了，作者在目前解决的所有小事件上，除了第一卷以外，都有意地保持着永井行为逻辑的统一性。比如说就在枪击佐藤之后的医疗员救助这件事上，表面上是永井通过判断“生”和“死”两种不同情况，根据人情进行了选择；而实际上，虽然在一瞬间做出了决定，但如果按照人情来解释的话，他当前的行为与之前奠定的行事逻辑就产生了根本的矛盾。所以在类似事件快要结束或者结束后，樱井老师都会很有心机地对永井的行为进行说明。这些事件，看得出来作者在构成上还是磨得比较细，事先有设计，所以一句话收尾时，主角永井的嘴脸往往就一清二楚。

主角永井不停地施展高智商奇招、吹起烧脑刷时髦风暴的同时，真·小跟班中野的加入，在与永井进行对比、衬托永井角色像上，也有着一定的功能性。只要樱井老师和编辑大哥不出昏招，目前算是点睛之笔。无论是在性格还是行事逻辑的对比上，都是锦上添花的角色，不时还能给大家找点儿乐子。可千万不要最后突然就来一个“前进路上的绊脚石”成为了“寻回良知的遮羞布”这样的展开，起码还是设计一个有趣一点儿的环节比较好。

除了主角和中野外，目前还剩一个有趣的角色就是小仓博士了。我相信经常看电影的人都会比较欣赏小仓博士这类痞子性格的角色，自由、放荡、不羁、具有反抗精神，对抗强权的典型；能充当笑料的同时，似乎也总有着相当深的城府。这里的城府，一是神秘感的塑造上，角色因神秘而刺激人的好奇心，在未知中不断探寻，从而感受到角色的魅力；二是作为一个有深度的 NPC，他拥有大量主角队伍和其他主





19

▲经典一幕，一切从这里开始



用3D“作画”的动画版『亚人』3D animation

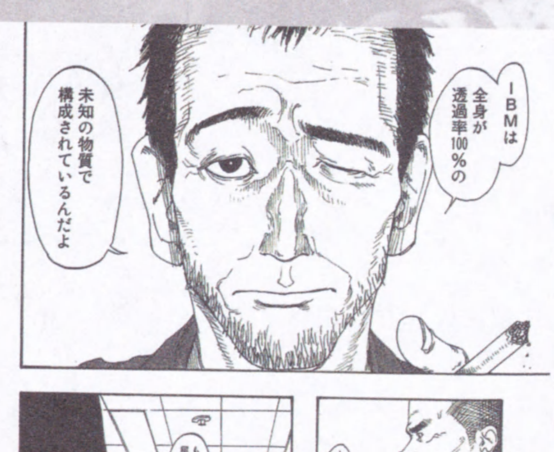
『亚人』的动画商业模式，采用了近年来比较常见的，剧场公映后，剪辑 TV 播出，最后可能追加新内容的模式。这样给人的第一印象是好的——起码是按照剧场的规格去做。比起 TV 播出后，再把总集篇剧场公开的做法，感觉是要“良心”一些。

『亚人』剧场版是分三部曲公布，而 TV 的内容就目前来看，与公布的剧场版是一致的。其中对在剧场 / 电视媒体上不适合表现的内容进行了适当的删改，比如神社神主的尸体、小仓博士的中指、还有永井切断的手指部分，在实际放映时都进行了改动。而对海斗的基情戏部分，进行了少量的镜头添加。这确实使得一些人物魅力的表现效果打了折扣，不过对于人物性格的把握并没有太大影响。

而就作品本身的演出来说，虽然内容，包括故事分配的比重上基本都是按照漫画进行的，但是镜头的编排细节上与漫画还是有很多不同。并且，根据角色重要性以及叙事功能性考虑，有意识地进行了一些编排。像小仓博士竖中指之前的近景就没有给（虽然我不想提竖中指，但是印象深刻），那里是在一个室内的全景下对话，构图也已经完成，且能够执行对话下去，那镜头也不需要再做变更了。另外，在永井躲到神社的树林中后，有一段警察与永井的追逐戏，一直到海斗来救场的一连串镜头的编排，都是非常精彩的。模式上是比较规矩，首先是被追逐者全景，切特写以后，用不太大的前景参照物来表现速度感（其实这里没有这么多前景，属于公然作弊），然后切换到被追逐者的出镜方向，用偏主观的手法拍，追逐者入镜，再



▲慢慢地往写实发展





▲艺术家樱井老师的实力



▲追捕场面中最有趣的一幕，这里的动态非常优秀

要 NPC 不知道的信息——这也就是为什么主位面巴佬总觉得 NPC 很恐怖的原因。我想不少读者爱上小仓博士都是因为那一根巨大的中指，面对高层若无其事地拿中指来讲道理也是绝无仅有了。只希望这么一位让人印象深刻的角色不要在后期时髦值骤降就好了。

而至于佐藤和户崎二位，笔者认为算是基本毁了。佐藤这个人物虽然因为没有行事哲学的支持，而变得有些空洞无味了，但至少，他还有时髦、时髦和时髦；户崎，被安上一个这样的感情后盾真是无聊透顶，维持现状最好吧——虽然整个角色一下子没意思了，但还有基本稳定的性格和身边的搅屎棍在，说不定能搅出什么名堂也说不定。

最后还是总结一下吧。笔者认为『亚人』作为一部娱乐作品，在当今的漫画市场中，已经算是很优秀的作品了。但是是否像动画宣传中吹嘘的那样，能够“震撼世界”，笔者觉得是明显达不到那个程度的。



▲慢镜头打斗

镜回来表现追逐者的状态。这里没有做主观式的手摇 FOLLOW，而是采用了让追逐者入镜再反打的方式，这点处理得很好，而且短时间内的时间跳跃也成功塑造出了紧张的气氛。

其实其他部分也有类似处理好的镜头，但是之所以提这一段来说的原因是，这不仅仅是镜头编排处理得不错的一个桥段，更是动态结合得非常好的一个场景。其中动态处理得最好的，就是在切换了警察的特写 FOLLOW 后，反打给永井的一个“迎面跑步”的镜头。看到这个镜头，我相信不少动画爱好者都颤抖了——这确确实实是作画的味道。我个人感觉这一段可能混入了りょーちも（泽良辅）的指导？整个动作对于从空间上由远及近的运动而引发的快慢的节奏分配，以及相应的动作及运动幅度，都做了有效的设计。时间上是偏时间轴系的设计。但是由于 3DCG 本身是素描运动的方式，所以整体时间是相对之前镜头的时间要慢一些，到一个“人眼差不多能吸收信息量”的状态，得出的结果就是时间感的变化加上有技量的老害感。考虑到 3DCG 本身作为素描运动的极限，以提升“老害式的技量”为发展趋势，个人认为也是比较不错的一条路线。

说到素描运动，其实本质也就是我们所谓“老害”的动画人们一直在模拟的东西，用平面的方式让人眼捕捉到层次，产生体积的错觉，然后大致计划出力的作用，回溯到真实（注意，并不是说现实）上来。目前日本 TV 动画使用的 3D 技术，大致是用来完成类似工作的。而 3D 的性质决定了其不适合处理高速的平面，或者说速写运动。这就必然需要一批长期生活在高速流动的时间中的原画师存在。二者是否在未来能够更好地结合在一起不得而知，但是可以肯定的是，如果有“老害”的指导，3D 动画师的工作一定会完成得更漂亮。这是 Polygon Pictures 通过『亚人』展示给我们的可能性。





▲非常还原的“萌场景”

后记 主位面巴佬眼中的『亚人』 *epilogue*

看『亚人』的这段时间，正好回味了当年没玩下去的 RPG『异域镇魂曲』。在习惯了异度风景战役下的角色言行和逻辑后，再看到『亚人』中永井的行为哲学，说实话已经见怪不怪了。但是，对于凡人性的莫名执着却让我能很快去意识角色塑造中的漏洞。于是，笔者只能眼看着佐藤在我喊着“千万别说那句台词”的情况下张开了大嘴，眼看着户崎在突如其来的沉默中走向了庸俗。

然而 NPC 才是知道最多的，这也让我对小仓这样的角色抱有莫名的敬畏，所以希望樱井老师不要想不开，在今后的日子里，去制定一些不详的对策。

以上只是一个主位面巴佬的愚见而已，荒土这么大，我想去看看。▲

Yu Tosaki
Izumi Shimomura
Koji Tanaka
Sato
Ko Nakano
Kaito
Kei Nagai



ANIME TOUR OF CENTRAL LINE

东京橙色列车幻想

■文 / 完蛋了的国王　■责编 / 白石　■美编 / 塔里

——中央线沿线圣地巡礼之旅（下）

中央线总武线和山手线

三鹰 吉祥寺 西荻窪 荻窪 阿佐ケ谷 高円寺 中野 东中野 大久保

CHUUOU、SOUBU AND YAMANOTE LINE



中央线、总武线、山手线，再加上常磐线和京滨东北线组成了纵横东京市区的主要 JR 电车线路网，以上这五条线路互相交汇并共用某一段铁道和若干车站的情况很多，比如同为东西向的中央线和总武线，在御茶水站与三鹰站之间的区间就是完全重叠的，故单独称为“中央·总武缓行线”，简称中央总武线（下篇将纠正上篇的一些描述方式，不再将中央线和总武线分开为两条线路）。就像中央线以外还有运行区间不同的中央本线一样，总武线也另设有从东京站至千叶站的总武快速线，以及从东京站至千叶县铫子站的总武本线。此外，作为环状线的山手线也与中央线共用东京站、神田站、新宿站、代代木站四个车站，同时又与京滨东北线共用从品川站到田端站之间的一段很长的区间。主干线路的交汇和并行为乘客的换乘提供了极大的便利，但也给不熟悉东京轨道交通的旅客造成了不小的困扰，所以想要通过电车玩转东京，除了搞懂笔者之前介绍过的普通和各种快速、特快列车之间的差别，还要弄清楚的一点就是，虽然是在一条铁轨上跑，但实际上是几条不同的线路，搞懂自己能坐哪条线，不能坐哪条线也是很重要的。

举例来说，刚在秋叶原大买特买一番后的你想去新宿的“螃蟹道乐”饱餐一顿，那这时摆在你面前的电车换乘方案就有三个：

1、从秋叶原站搭乘山手线直接去新宿站，向北的内圈运行山手线要坐 14 站，时间较长但无需换乘；

2、从秋叶原站搭乘外圈运行的山手线一站到神田站，换乘中央线普通列车去新宿站，需要坐 11 站，比之前快一些，而且看到中央线的车就能上；

3、或者同样在神田转车，坐上任何一班快速列车去新宿，只需 4 站就到，这种方式最快但需要看清快速列车再上。

是注重便捷、快速还是稳妥，这就需要旅客自己去衡量。

大久保站 亚洲“大杂烩”

中野 东中野 大久保

OOKUBO STATION

中央线上的第 12 站，有中央总武线停靠，但快速列车不停。日发送旅客 2.5 万人次左右。

大久保站是中央线上规模最小的车站之一，因距离新宿站和山手线的新大久保站非常近，故客流比较分散，日发送旅客数量远不如中央线其他车站。大久保站虽小，但车站周边的氛围十分国际化，走在大街上能听到亚洲各国语言，沿街餐馆云集，尤以中国、韩国、泰国、印度菜居多，甚至还能看到传说中的中华美食鸭脖……

在这个亚洲的“大杂烩”街区周边很遗憾并没有 ACG 作品在此取景，但在相距仅 300 米开外的新大久保站则有『空之境界』和『黑子的篮球』两部作品有过取景。



▲大久保站



东中野站 画风大变的庶民住宅区

HIGASHI NAKANO STATION



▲『白箱』取景到的东中野站对面某商务楼

中央线上的第 13 站，有中央总武线停靠，但快速列车不停。可换乘都营地下铁大江户线，日发送旅客 3.9 万人次左右。

东中野站也是一个小站，客流皆被后面的中野站分流而去。站西侧种植有一长排樱花树，到了花季时这一带的景致是小有名气的。中央线从这里进入中野区，画风立即为之一转。中野区是东京 23 区里老牌的人口大区，人口密度列东京都第 2 位，庶民住宅区密集，房租相对便宜，离闹市区又很近，从昭和时代起就是 ACG 相关从业人员理想的租住地，在这里生活过的业界名人就有像北条司、萩原一至、西又葵、本田透这样的大老师。企业方面如东映动画、

ufotable、TMS、MANDARAKE 等公司也都把总部设在中野区。反映动画业界生存现状的动画『白箱』曾有一个镜头拍到东中野站外的一栋商务楼，是唯一一部在此取景的作品，也算是对中野的小小致敬吧。



▲东中野站一侧盛开的樱花树

【巡礼作品】白箱



中央线上的第 14 站，有中央总武线停靠。可换乘东京地下铁东西线，日发送旅客 14 万人次左右。

中野站是中野区这个人口大区的门户，日发送旅客人数在整条中央线上都算是名列前茅的。笔者个人对中野站颇有感情，最早得知这一带是在撰写西又葵的专题时，获知西又葵学生时代经常逛一个叫中野百老汇的大商场，这个商场就位于中野站北口的正对面，走过一段不算长的商店街就是，中野百老汇的庶民氛围让笔者感觉很舒适，更何况这里还是被笔者视为“在东京的家”的 MANDARAKE 的大本营所在地，是每次东京之旅必去的一个地方，更增添了一份亲切感。其实在几年前还鲜有天朝游客会到新宿以西的地方去，但现在也会见到一些天朝游客模样的人在中野百老汇晃悠，不免觉得诧异中有点小小的失落感。

言归正传，正因为 MANDARAKE 的总店设在中野百老汇内，占据了 2-4 楼的大半个楼面，规模之大，商品之丰富都冠绝全国，所以赋予中野百老汇几乎等同于半个秋叶原的巨大价值。要买最新最时尚的 ACG 商品，店铺林立的秋叶原自然是首选，但要淘到最实惠又或者最具收藏价值的中古品，那就一定要来中野百老汇。有个别“懂行”的动画如『玩伴猫耳娘』就曾在中野百老汇取过景，不过拥挤闷热的中古品商店毕竟远不如明亮吵闹秋叶原来得时髦，终究得不到动画摄影监督们的青睐。

同样伫立在中野站北口外的中野 SUNPLAZA 是与中野百老汇并立的两大标志性建筑物，大楼内设有一个能容纳 2222 人的演奏大厅，是与武道馆和日比谷室外音乐堂齐名的东京三大演出场地，尤其因为经常接纳各种中小规模的偶像 LIVE 演出，被称为“偶像圣地”。曾有『武士弗拉明戈』、『樱花庄的宠物女孩』等几部动画取景过这栋大楼。





▲中野百老汇入口，出自『玩伴猫耳娘』





▲夜晚时分的中野站北口

【巡礼作品】Fate/Zero、武士弗拉明戈、樱花庄的宠物女孩、玩伴猫耳娘





▲高圆寺站

中央线上的第 15 站，有中央总武线停靠。周末快速列车不停。可换乘东京地下铁东西线。日发送旅客 4.9 万人次左右。

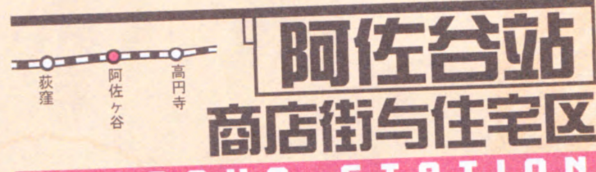
来到高圆寺站，就已经出了中野区的范围，进入杉并区——又一个动画公司林立的大区。据说目前日本大概有约 400 家动画制作公司和工作室，其中有 70 多家在杉并区，有 90 多家在北面的练马区，另有一些分布在三鹰市和中野区，这 4 个行政区拥有的动画公司数量


▲两仪式购得标志性红色夹克外套的ZOOL高圆寺店

大约占日本全国的40%以上，杉并区可以说是日本第二大的动画公司密集区，大手如A-1 Picture、SUNRISE、SHAFT、BONES想必都不用多加介绍了。这其中SUNRISE的高达系列基本上都是在杉并区上井草的本部制作完成的，公司地址在西武新宿线上井草站旁，离中央线稍远了一些。反而是公司大楼地理上位于中野区的飞碟社直线距离高圆寺站更近些，步行5分钟左右即可抵达。

在高圆寺一带有两件与文化相关的事物最出名，其一是车站北口的“高圆寺纯情商店街”，得名于直木奖获奖作家ねじめ正一的同名小说。其二是东京规模最大的高圆寺阿波舞祭，开催时间是每年8月的最后一个周末。ACG作品方面，确定在高圆寺取过景的有『加速世界』、『Fate/Zero』和『空之境界』等好几部，看得出飞碟社对公司周边“后花园”一般的街景利用得很充分。其中『空之境界·杀人考察（前）』有好几个关键镜头是在高圆寺站附近一处街区拍摄的，镜头里两仪式在某条小路上杀人后死者的鲜血顺着道路流淌下来，感觉十分阴森可怕，选择夜晚来这里圣地巡礼的话搞不好会怕得尖叫起来吧……

【巡礼作品】加速世界、空之境界、Fate/Zero




▲阿佐谷站南口，时值七夕节期间，阿佐谷七夕祭是东京最有名的七夕节活动

中央线上的第16站，有中央总武线停靠。周末快速列车不停。可换乘东京地下铁东西线，日发送旅客4.4万人次左右。

从中野区往西的杉并区、练马区、世田谷区几个都是常住居民在50万人以上的人口大区，其特征是以车站为圆点，在步行和骑车可以轻松达到的半径范围内大量建造住宅区，中央线因为是最早开通的公营铁道线，其周边的住宅区发展最早最成熟。后来私铁和地下铁也纷纷通到这里，新的住宅区围绕车站拔地而起，形成一个个街区。以阿佐谷站为例，其车站周边首先是规模巨大的商店街，出了商店街便是大片的住宅区，几乎看不到什么气派的高楼大厦和观光景点，从东中野站一路往西的车站周遭大抵都是这幅景象，这就是东京西区的本来模样。

阿佐谷一带虽然缺少特别醒目的地标性建筑和景致，但意外的受到动画公司的欢迎，来


▲『东京残响』在阿佐谷一带某人行天桥上的取景



此取景的作品数量不输于中野和高圆寺，『青之除魔师』、『东京残响』等作都拍到了车站前的天桥，『这是僵尸吗？』、『YUYU式』、『写真女友』、『武士弗拉明戈』等作则取景了车站附近的商店街和居民区，看来中央线沿线任何一个车站都不能小觑，说不定动画公司的摄影监督一个偷懒就把上班路上的某个寻常街景拍进去了。



▲『东京残响』在阿佐谷一带某人行天桥上的取景

【巡礼作品】青之除魔师、东京残响、这是僵尸吗？、YUYU式、写真女友、武士弗拉明戈

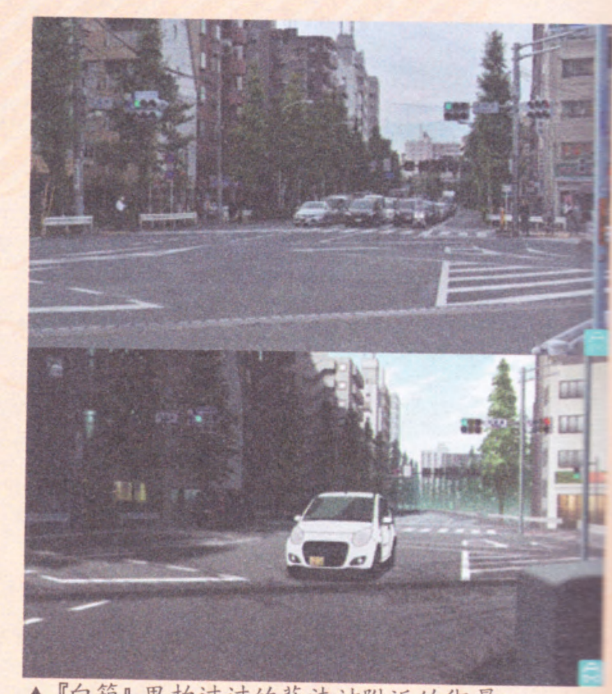


中央线上的第 17 站，有中央总武线停靠。可换乘东京地下铁丸之内线、东西线，日发送旅客 8.6 万人次左右。

荻是一种长在水边的蒿草，萩洼这个地名顾名思义就是长满了荻草的水洼，有一种荒郊野地的感觉。萩洼站的历史很悠久，可以追溯到 1891 年中央线的前身甲武铁道开通时，其重要性显然要高于前面经过的高圆寺和阿佐谷两站，早在大正时代，萩洼就是有名的东京近郊高级住宅区，被东京的富人视为自家的“后花园”，曾有“西之镰仓，东之萩洼”的美誉，不过随着东京城市化进程的急速发展，距离新宿仅 20 分钟车程的萩洼早就不再是人们印象中的近郊了。其实从发送旅客数量上看，萩洼站一带的常住居民人数反而也比前几站更多。

萩洼一带的文化气息浓郁，在整个东京都很出名。从大正时代以来，在此地落脚的文人墨客可以用络绎不绝来形容，文豪级的作家如与谢野晶子夫妇、井伏鳟二、太宰治师徒、国民级音乐评论家大田黑元雄、角川书店创始人角川源义等人都在萩洼一带有过住所，大田黑、角川、与谢野等人的故居寓所现在还被开辟为了公园景点。萩洼的食文化亦很发达，是东京几个“拉面激战区”之一，本身就拥有一种叫“萩洼拉面”的独有酱油拉面，一走出萩洼站就能看到北口对面临街开了三四家拉面馆，再往商店街里走还能遇到更多，资深饕客们可以找“丸长”、“春木屋”等几家老字号尝一尝。

能够被观众辨认出并锁定在萩洼有过取景的动画作品也不少，虽然大部分都只是拍到了几个镜头而已。其中名气最大的莫过于『魔法



▲『白箱』里拍过过的萩洼站附近的街景



▲萩洼站北口



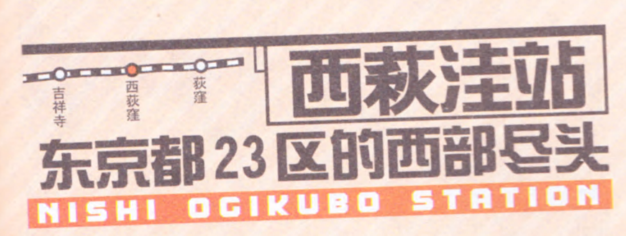
▲『归宅部活动记录』里主角们目指的餐馆是现实中的连锁面馆“富士荞麦”




▲『魔法少女小圆』第9话出现过的大楼就在荻洼站北口外

少女小圆』，第9话杏子帅气登场的那栋玻璃外墙的大楼就矗立在荻洼北口外。镜头最多的是2013年曾播出过但完全没有火起来的空气系动画『归宅部活动记录』，也是在第9话里主角们发起了名为“乌冬消灭大作战”的奇怪活动，于是来到荻洼站一带寻找乌冬面店大吃一番，动画里拍到的“富士乌冬面”在现实中是连锁餐馆“富士荞麦面”，巧合的是这一带也是『旋转吧企鹅罐』的取景地。

【巡礼作品】魔法少女小圆、归宅部活动记录、旋转吧企鹅罐、白箱、神样 DOLLS、电波女与青春男、迷茫管家与懦弱的我



西荻洼站 东京都23区的西部尽头

NISHI OGIKUBO STATION

中央线上的第18站，有中央总武线停靠。周末快速列车不停。可换乘东京地下铁东西线，日发送旅客4.3万人次左右。



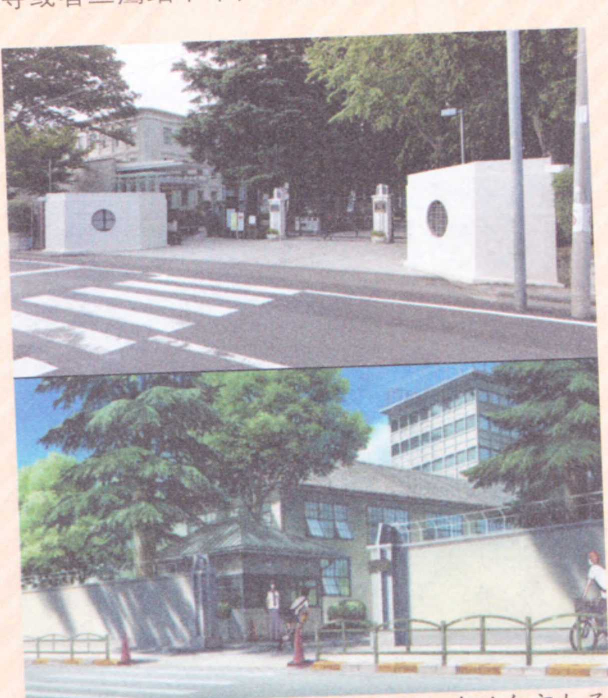
▲西荻洼站北口

距离荻洼站大约2公里开外的西荻洼站在各方面都没有什么特别之处，不过有一点会让很多到东京旅行的游客铭记的是，西荻洼是中央线下行（从东京站开出的列车都叫下行）方向上，地理位置在东京都23区内的最后一站，过了西荻洼站就不再是杉并区，而是武藏野市，所以但凡规定只能在东京都23区范围内使用的通票，如东京Tokunai一日票，就以西荻洼站为界限，再往西的话车资就要另计。

这里顺带介绍一下这张东京都市地区通票（Tokunai Pass），售价为750日元，可以在大多数JR车站的售票窗口买到，24小时内东京23区范围内的JR列车敞开了坐，一般来说坐3次左右就能回本，有点类似于笔者介绍过的京都巴士一日票（500日元）。Tokunai Pass东西南北四个方向的极限分别是总武本线的小岩站（东）、中央总武线的西荻洼站（西）、东海道本线的蒲田站（南）、东北本线的浮间舟渡站（北）。一般游客最有可能在向西的方向上超出Tokunai Pass的使用范围，因为吉卜力美术馆要在吉祥寺或者三鹰站下车，否则也只有笔者这样的电车狂（bian）人（tai）才会这么在意区间和车资的问题。

言归正传，以西荻洼站一带为取景地的作品就少了许多，但名气反而有增无减。比如『穿越时空的少女』、『黑之契约者』、『狼的孩子雨和雪』等。不过其中实际得到了圣地巡礼同好反复确认的只有『穿越时空的少女』中出现过的东京女子大学正门（距离西荻洼站北口有15分钟脚程）和1996年发售的一部相当有年头的变身魔法少女系OVA动画『魔法使Tai!』，这倒是唯一一部在西荻洼站附近大量取景的作品，因为当年制作这部动画的TRIANGLE STAFF就是在荻洼创业的，实际上也是在自家门口取景图省钱。

【巡礼作品】穿越时空的少女、黑之契约者 流星的双子、狼的孩子雨和雪、魔法使Tai!


▲出现在剧场版『穿越时空的少女』中的东京女子大学正门



▲在『黑之契约者 流星的双子』第7话中出现的松庵稻荷神社

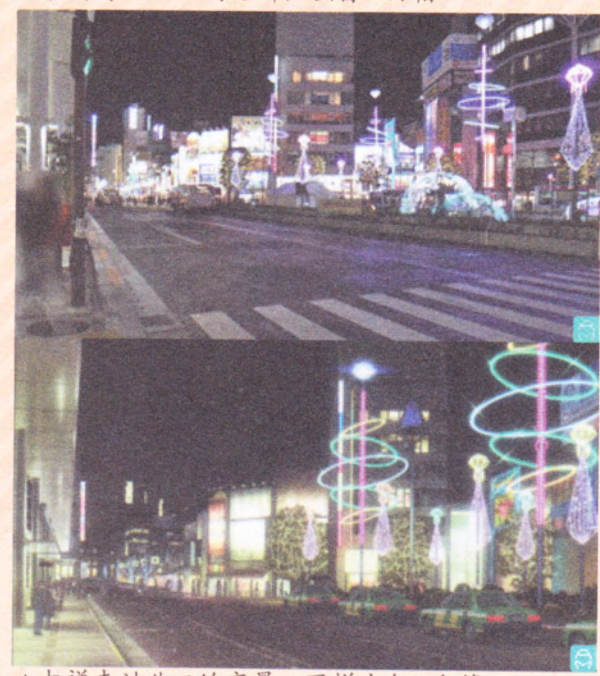
吉祥寺 圣地大爆发

KICHIJOUJI STATION

三鷹 吉祥寺 西荻窪 荻窪



▲吉祥寺站北口的站牌，出自『白箱』


▲吉祥寺站北口的夜景，同样出自『白箱』

中央线上的第19站，有中央总武线停靠。可换乘成田特快EXPRESS、东京地下铁东西线、京王电铁井之头线，日发送旅客约14万人次左右。

一提到吉祥寺的名字，总有一种兴奋感油然而生，这应该不仅只是站名听起来十分顺耳，更因为吉祥寺这块宝地跟大量ACG作品之间有着千丝万缕的关系，用新宿以西最重要的圣地巡礼目的地来形容也是不为过的，因为单就数量而言就有多达50多部作品在吉祥寺有过取景。

早年，天朝的ACG爱好者先驱们最早得知吉祥寺这个地名多半是通过这么几部作品，女性向漫画『Café 吉祥寺』，该作后来出过一套广播剧，由石田彰、保志总一朗、关智一等人领衔的卡式强大到让每一个少女为之尖叫。热血少年漫画『GTO』，主人公鬼冢英吉早年学生时代在湘南当暴走族，进入职场以后成了教书匠，所在的学校叫"东京吉祥学苑"，不用说舞台肯定是在吉祥寺。然后对于青春期的少年们来说，还有一位无法令人忘怀的启蒙级恋爱漫画家就是桂正和，他的两部名作『电影少女』和『I" s』也都是以吉祥寺周边地区为舞台来创作的，具体来说『电影少女』是在吉祥寺西面


▲井之头弁财天


▲『摇曳百合』里阿卡林和千岁"约会"时就餐的是吉祥寺的DEVA DEVA CAFE

的三鹰市，『I" s』则是在吉祥寺南面的京王井之头线沿线，桂正和高中毕业后曾入阿佐谷美术专门学校进修，想必那段时间经常闲来无事到吉祥寺一带晃悠。还有一些前辈级漫画家如江口寿史、北条司等人原本就居住在吉祥寺，创作以吉祥寺为舞台的作品更是信手拈来。其实漫画家还只是吉祥寺艺术社群里的一个组成



▲炮姐们就是在这里度过愉快的午后时光

部分，由漫画家、插画家、造型艺术家、美术院校学生等人群组成的吉祥寺艺术社群力量极为壮大，他们甚至有实力开办了一个叫"吉祥寺Art Walk"的网站，以艺术的角度来推广吉祥寺的衣食住行。说白了，吉祥寺的逼格在西东京的中央线沿线绝对是首屈一指的。

逼格如此高的吉祥寺，来看看在吉祥寺站的周边有哪些著名作品有过取景呢？首先还是『空之境界』，在『痛觉残留』一章里有吉祥寺南町和井之头公园的镜头出现。『这是僵尸吗？』OP动画里就出现了好几卡是在京王井之头线的高架铁道下，这实际上也是在JR吉祥寺站附近。『魔法的禁书目录』和『某科学的超电磁炮』里多次拍到过一家叫"senventh mist"的百货公司，炮姐她们经常在这里喝个小茶，买个内衣衣什么的（说好不污的呢？），在现实中的原型是吉祥寺站北口外的东急百货吉祥寺店。在百货公司林立的北口一带，『东京食尸鬼』和新版『Fate/stay night』都取过景，Fate系列似乎非常中意吉祥寺的氛围，在『Fate/Zero』里这里曾是年幼时的远坂凛战斗过的地方，若干年后长成了美少女的凛倒是有闲情逸致带着士郎和Saber来吉祥寺逛街约会了。


▲新版『Fate/stay night』里采纳了大量吉祥寺一带的街景



不过，跟以上作品相比，对吉祥寺最情有独钟，取景力度最大的还是非『白箱』莫属，该作在第 2、4、8、12 四话里给了吉祥寺地区超多的镜头，其中像小餐馆“松亭”笔者已经在此前的圣地巡礼中提到过，其他登场过的场景有吉祥寺站、井之头公园（含公园内的井之头弁财天）、吉祥寺 PARCO 百货公司、PANCAKE HOUSE 咖啡店丸井店、Animate 吉祥寺店、さとう牛排餐馆吉祥寺店、サンロード商店街、吉祥寺巴士站等。有了以上这么多作品，可以说只要随便在吉祥寺站周边晃一圈，随处可以见到一两个动画里熟悉的镜头，简直就有圣地大爆发的感觉。笔者的建议是，如果时间比较充裕的话，可以专门拨出半天时间留给吉祥寺地区，边走边巡礼，在车站附近用个午餐，然后到井之头公园里坐一坐，天气好的话划个船也不失为一个好的选择，下午再向下一个三鹰站进发，去参观一番吉卜力美术馆，晚上回到新宿吃饭住宿，这一天会过得很充实。

【巡礼作品】白箱、空之境界、这是僵尸吗？、摇曳百合、某科学的超电磁炮、东京食尸鬼、Fate/stay night、爆漫王



三鹰站 圣地的两个侧面

MITAKA STATION

中央线上的第 20 站，有中央总武线停靠。可换乘成田特快 EXPRESS、东京地下铁东西线，日发送旅客约 9.3 万人次左右。

三鹰站是紧接着吉祥寺站以后的又一个大站，从日发送旅客数量来看，有相当数量的人都是在市区与近郊之间通勤的上班族，从三鹰到新宿的通勤时间只有区区 30 分钟，如果能在这一带的中央线沿线租到便宜房子的话应该是相当幸福的一件事。假设租金相差不多的话，与其像『打工吧！魔王大人』里的落魄魔王一样住在涩谷区笹塚一带的廉价木结构公寓里，还不如住吉祥寺或者三鹰一带稍微上点档次的公寓楼套间。为什么说看了『白箱』以后会发现很多动画从业人员虽然待遇不高，但生活水平倒也不算很差，原因就是动画公司在杉并区、三鹰市大量扎堆，员工在附近租房生活不仅通勤便捷，而且生活成本也不如市中心那么高，总算是活得下去。



▲『核爆默示录』里拍到的井之头恩赐公园，位置就在吉卜力美术馆旁边



▲国立天文台三鹰园区，距离 JR 三鹰站尚有 30 分钟车程

如果说三鹰站就是以三鹰之森吉卜力美术馆才闻名于二次元领域，这话的确不假。不过去过吉卜力美术馆的人应该知道从吉祥寺站或者三鹰站下去步行去美术馆的脚程几乎是一样的，而且反而是从吉祥寺站下车，经过井之头公园一路踱步到三鹰之森的路程更惬意些。同时在那些非二次元人群看来，尤其对于文学爱好者们来说，一提到三鹰应该首先想到的是芥川龙之介的偶像之一，文学家国木田独步的纪念碑，是用剧作家兼大财主山本有三的豪宅改建的纪念馆，或者还有人会想到流经三鹰的玉川上水就是那个“耻辱啊！耻辱啊！”呻吟个不停的太宰治和情妇最后投水自杀的地方。总之三鹰有两个侧面，一个是二次元人群眼中的动漫圣地，一个是读者心目中的文学圣地。

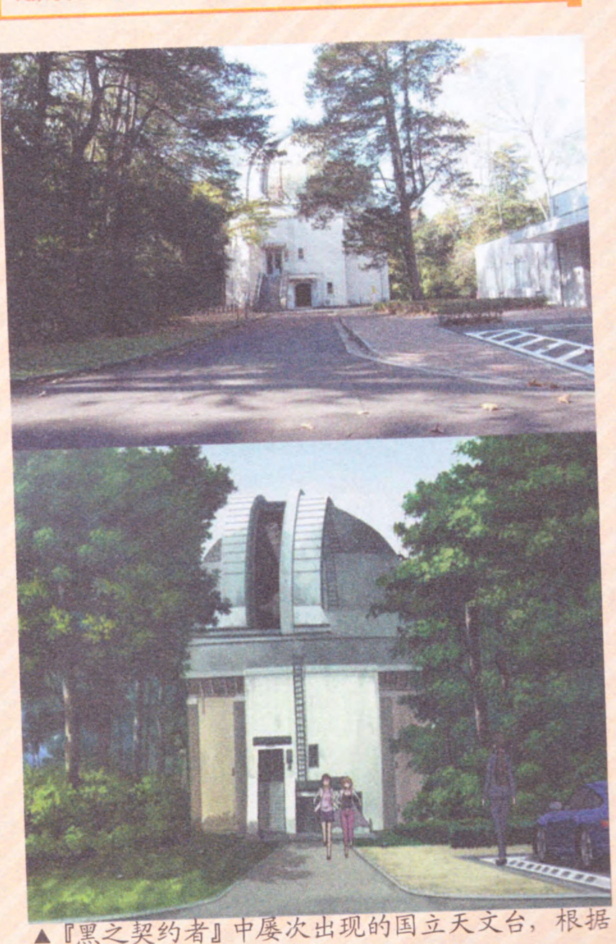
与三鹰市关系匪浅的动画作品有这样几部，『黑之契约者 流星的双子』和『极黑的布伦希尔特』两作都不约而同地动用到了位于三鹰市的国立天文台，距离市区最近的能看到大型天文望远镜的地方就只有这里了，不过天文台的实际位置在三鹰市最西南角靠近调布飞机场的地方，离三鹰站非常远，需要搭 30 分钟左右的巴士。还有就是某几部名气几乎没有，没什么人记得起来去巡礼的作品，如泡面番『漫画家与助手』、『战国 Collection』、『玻璃之花与崩坏的世界』、『核爆默示录』等，总数加起来也有 20 多部。

到三鹰站为止，中央线沿线圣地巡礼的常规部分应该就到此结束了，过了三鹰以后就真正进入了武藏野、多摩地区，郊区的感觉逐渐浓了起来。当然更往西的话一路上还有国分寺、立川、八王子这几个人口比较稠密的地区，一直到终点站高尾站为止，来实地取景过的动画作品仍然数量众多，所以笔者打算另外择机为后面的 12 个中央线车站做一个番外篇。▲

【巡礼作品】黑之契约者 流星的双子、极黑的布伦希尔特、玻璃之花与崩坏的世界、核爆默示录



▲三鹰站



▲『黑之契约者』中屡次出现的国立天文台，根据剧情需要是一个重要场景

“摸头神教”和一亿日元奴隶
——『TeachingFeeling～奴隶との生活～』简评

■文 / El Mirador ■责编 / 如月千华 ■美编 / 塔里

FOREWORD

如果你最近经常上 Pixiv 或者有混迹于推特上的亚洲 ACG 圈子的话，你很有可能会刷到某个绘师突然画了个墨蓝色头发的小女孩，内容通常可能是被摸头、在吃东西（一般不包含三明治）或者手捧蓝色或粉色花等等不一而足。然而最能引起注意的还是人物身上那无法被衣服所掩盖的伤痕。

这个小女孩叫希尔维（シルヴィ，英文记作 Sylvie/Silvie），可能是时下同人游戏当中最引人注目的角色之一。造成这一结果的不仅仅是因为她那满身的旧伤，更多是因为她所出现的游戏那令人瞠目结舌的销售额。

『TeachingFeeling ~ 奴隷との生活 ~』（以下简称 TF）是一款由绘师 Ray-Kbys（以下简称 Ray-K）以个人社团 FreakilyCharming 的名义推出的结合了模拟养成元素的文字冒险游戏。在本作中玩家是一名平凡小镇上的医师，在机缘巧合之下收养了一名叫做“希尔维”的奴隶，从此开始了二人生活。游戏使用 TyranoBuilder 作为基本引擎，兼容 WIN 与 MAC 双平台。除了画面部分之外，游戏中的所有脚本也同样由 Ray-K 亲自制作。音乐部分则是他和朋友 kyou1110 共同来完成，不含角色语音。游戏定价是无税价格 2000 日元。

就这么一款似乎随处可见的同人 ADV，却在 10 月 26 日于数字销售平台 DLSITE 和 DMM 同人登陆后的一个月内直接销售额就已经突破一亿日元。到笔者开始撰稿为止，该作品总销售数已经逾 60000 份。而在 2016 年 1 月 7 日，发售后仅仅两个多月更是冲上了 DLSITE 的累计销量排行榜（自 1996 年该站运营以来所有作品的销量累计排行）第 1 位，把 SLAVE 社团已经在这个位置上坐了 10 年的动画作品『ハード☆ラブ☆ライフ』斩于马下。由于以上诸多成就，游戏的女主角希尔维也被玩家们冠上了“拉动了一亿日元经济的奴隶”这么个称号。

那么为何 TF 会取得如此大的成功，接下来不妨跟着笔者来稍微探讨一下。



STORY

首先先来讲一讲整个游戏的概念。以“奴隶”题材的 R18 内容按现在来讲应该算是完全不新鲜了，比较王道系的有兽人与女精灵、邪恶组织与正义骑士或者日常 NTR、监禁，再上级向的一点还有洗脑和人体改造等等，花样繁多。不过概括起来，这类内容的关键词不过两个——“堕落”与“凌辱”。前一个是主动自发性的，后一个是被动强制性的，然而不管哪个，无非都是满足消费者的嗜虐心理。

但 TF 是完全反其道而行之。如果说普通的“奴隶”题材作品是给你一个漂亮的花瓶能让你随便蹂躏随便砸的话，那 TF 就是给你一堆已经碎成小块的瓷片和一瓶胶水，和一个把它拼好的机会。



▲与希尔维初次见面的场景

女主角希尔维最开始被男主人公收养的时候内心已经是完全闭锁状态，除了最基本的对话之外对外界的一切基本毫无反应。玩家这个时候除了聊天和摸头之外能做的不多。当然作者在最初的几天也给出了“触摸身体”的选项，然而沿着这条线走下去会在进入正篇之前就强行结束游戏，毕竟这是一款主打纯爱而不是以身体为目的的作品。

游戏的流程非常简单。游戏中的时间以“天数”来计算，“每一天”玩家会有六至七次行动可以选择，大概可分为“早晨”、“上午”、“下午”，在不同的时间系统菜单中会有不同的行动选项可以选择，不过正如刚才所说游戏刚开始没有什么多余选项。所以对于大多数的玩家来说，下面的情况就出现了：

一天开始，菜单中选择“摸头”。

继续。

继续。

继续。

继续。

继续。

继续。

继续。

夜深了，该准备睡觉了。

一天开始，菜单中选择“摸头”……

当然，每一次选择希尔维都会有不同的反应，最初是感到困惑和不解，但是随着时间增多她会慢慢接受来自主人公的好意，和她聊天也会吐露出更多的内容，是一个循序渐进的过程。

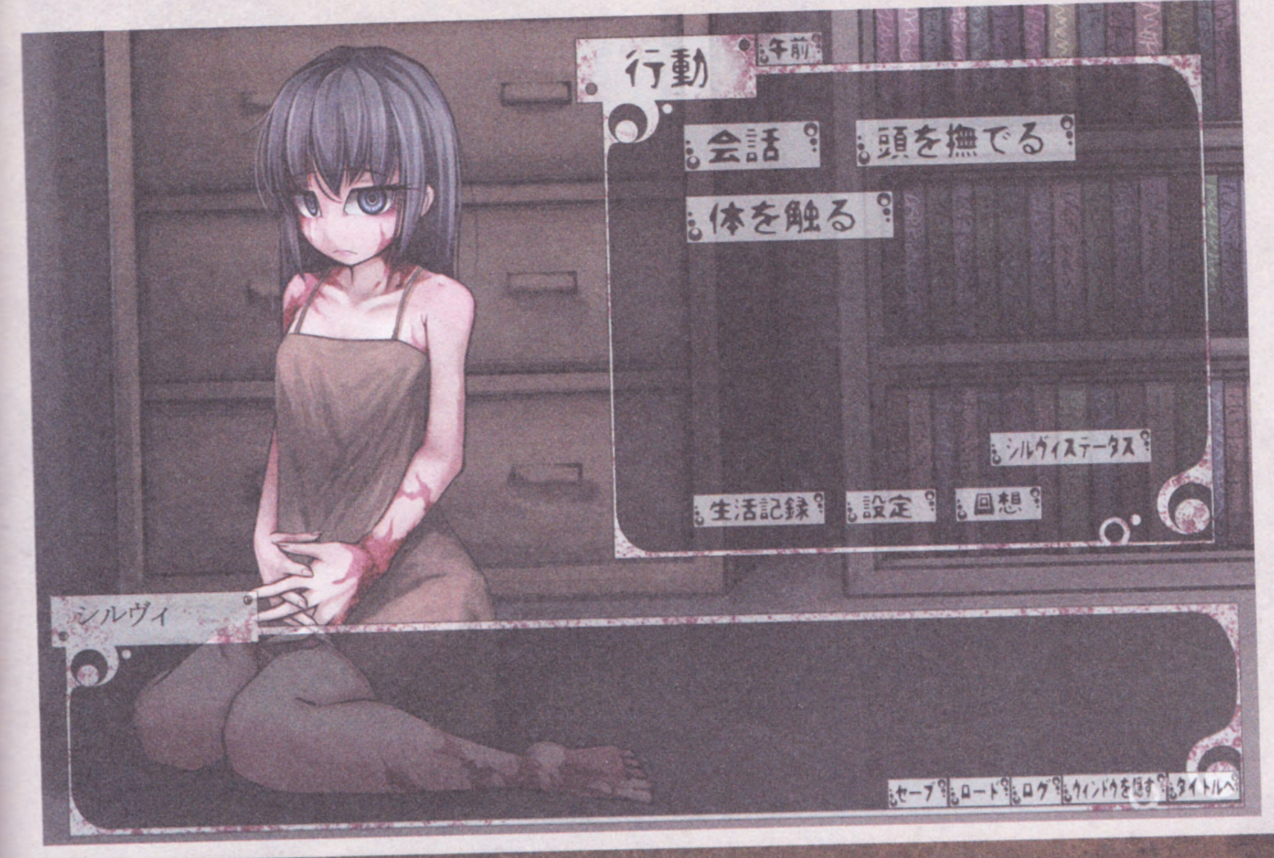
从最初把希尔维领到主人公家的奇怪商人那里了解到的，再加上随着好感度增加希尔维自己描述的，玩家可以大概拼凑出她作为奴隶的悲惨过去——自幼没有家人，随后被某位大富豪买下做奴隶，在保证最低限度的生活需求下，由于富豪的扭曲趣味，她每天的工作就是“发出惨叫供主人享乐”。于是殴打、火烧、化学药品就成了家常便饭，身体上遍布的伤痕就是如此造成的。痛苦不堪的每一天让她下定决心不再对世界抱有任何希望，把内心牢牢锁住，直到后来富豪被仇人所杀，商人把希尔维领走并最终被男主人公所收养。

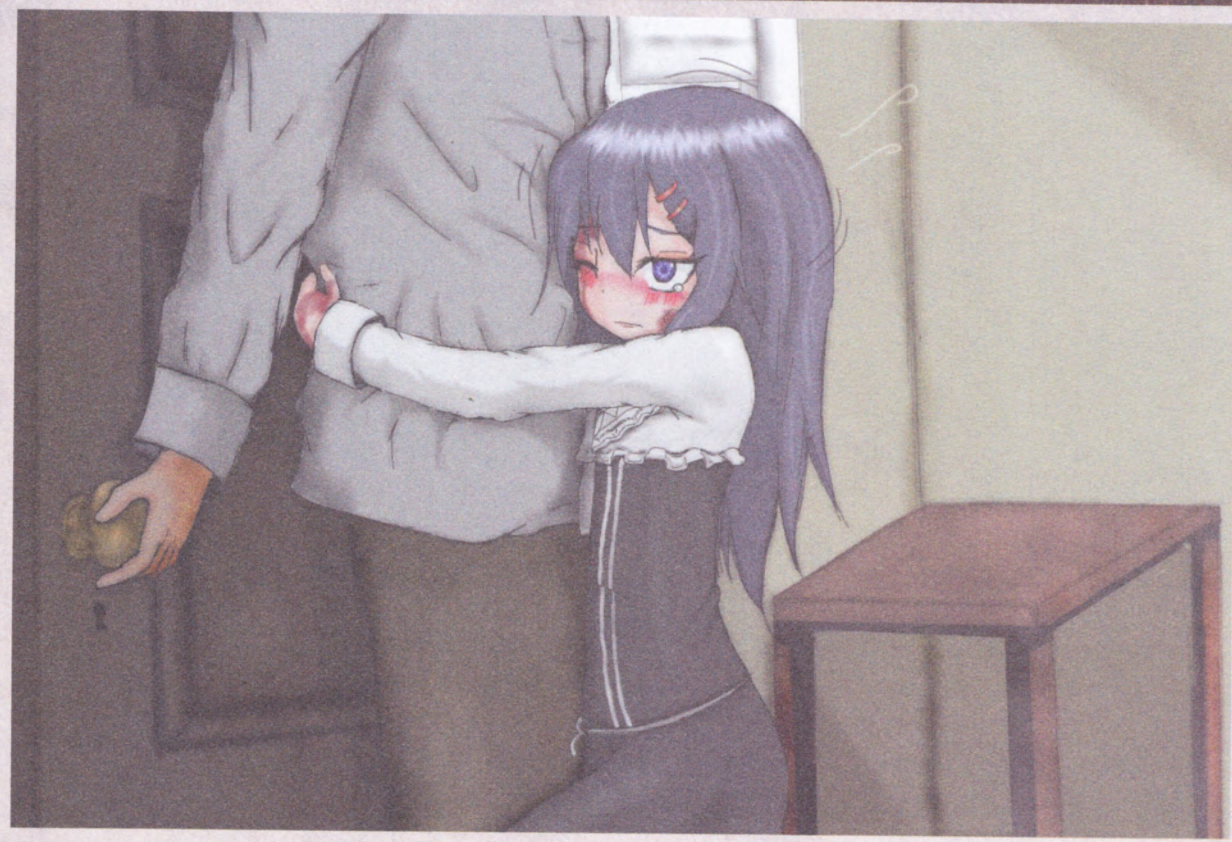




游戏最初的几天还准备了比较充实的事件，比如男主人公给希尔维做饭，给她单独准备一个房间，好感度更高一点之后会领她外出到镇子上吃东西，进到奇怪的服装店被神秘女店主奥蕾莉娅半强制地推销给她买了一套新衣服……

希尔维最初对这一切都非常的不习惯，她多次向主人公发问“真的不会打我吗”？突如其来的正常生活对她来讲在之前根本是无法想象的，所以她的本能反应并不是“感谢”，而是“我得到了这么多是不是下一回就可能会被打”这种类似于恐惧的反应，在主人公多次正面积极的回应后才慢慢开始选择接受并相信，并表示会给主人公帮一些力所能及的忙。从闭锁、







迷之商人

恐惧到疑虑再到信任，希尔维的这段心理变化在游戏中的体现是很到位的。

在进行到第 16 天左右玩家会经历游戏前期最为重大的一个事件，希尔维生病。如果玩家在前 16 天对希尔维不太好的话会直接导致她挺不过来……从这一点上看作者真的是对“纯爱”相当的执着。

无事病愈的希尔维终于向主人公吐露心声，表示之前对主人公的好意表现出迟疑是由于自己不愿意相信世界上还有希望存在，然而在经历了这场大病之后终于相信了主人公是不会背叛自己的信任做出残忍的事，并且非常感激主人公为自己所做的一切。

同所有 R18 作品一样，在这里希尔维理所当然地献出了自己的初夜作为回报。过了这个事件，才算是进了游戏的主体部分。

确认了信任关系之后希尔维变得更加活泼起来，表情也变得丰富许多。在聊天时她会披露更多关于自己过去的细节，出门时会对自己没有见过的新鲜事物表示好奇，甚至会对自己的贫瘠胸部表示不满（主要是与服装店的奥蕾莉娅比起来）但庆幸自己还有成长空间（然而作者已经在推特上表示即使成长之后希尔维也无法超越奥蕾莉娅，南无三……）。与此同时，在信任关系的基础上，希尔维开始显露出对于主人公的依赖。晚上会要求睡在一起，偶尔还是会担心主人公会不会抛弃自己，而对于摸头这种行为也变得越发享受起来。就是希尔维这种类似于宠物对主人的依赖让不少玩家陷落其中，即使是开放了 H 场景的选项依然是每天重复着摸头的动作。

从最开始对她悲惨遭遇的同情怜悯，到她敞开心扉后发自内心的依赖，在这个过程中庇护欲得到了非常大的满足;而“摸摸头”、“聊天”这种日常式的互动能让人从中获得慰藉与治愈；最终纯真的希尔维作为温顺而富有献身性的“奴隶”，通过慢慢解开的 H 场景还能够满足玩家的性欲。这几大欲求的满足，在笔者看来是 TF 富有魔力的核心所在。



ILLUSTRATOR

再来说一说画师 Ray-K。其本人正在国外读大学，有慕残倾向，喜欢画一些异形或残疾的人物，就连本作的女主角希尔维，最初的设定是右手缺失，半边脸被严重烧伤和右目也由于药物而失明。后来 DLSITE 和 DMM 要求给这些部分打码，作者只好妥协仅仅把伤痕留下了。不过如果真的按原设定走的话，恐怕 TF 就真的要落进小众游戏里面了……





与癖好同样，Ray-K 的画也有着非常强烈的个人风格，浓郁、厚重，色彩上通常也只喜欢暗色来调配，再加上对于人物眼睛的独特表现，整体上看来给人一种颓废、闭塞，甚至有点“可怕”的感觉,和业界主流的萌系相去甚远。不过前文中也多次提到，Ray-K 是个不折不扣的纯爱主义者，所以他的游戏往往综合了画面的“沉重”与情节上的“温暖”。这种融合在他

的第一款游戏『ひと目惚れ』(一眼钟情)中就得到了体现，这个全年龄的纯文字ADV作品讲的是转学的男主人公遇到了生来只有一只眼睛，经常被不幸眷顾的女生小幸，原本是出于同情去和她接触，然而一来二去两人渐渐产生了好感最终走在了一起。虽然作为GALGAME来讲这个作品算不上特别的出色，内容稍显单薄不说，最终的结尾也有些操之过急，然而整个作品氛围上的塑造却是非常到位的。画面上看虽然灰暗，但是在这种灰暗中包裹的是爱情所带来的温暖，很容易让人沉浸其中。

在TF里，这种令人感到颓废的温暖同样健在。游戏中玩家能去的地方不多，而且绝大部分时间是在主人公的家中度过，再加上希尔维悲惨的过去与幸福的当下所带来的一种“不平衡感”，让这样的暖意变得更加的强烈。不知不觉中，游戏就变成了冬天早晨的被褥一样让人难以抵抗了。

COMMENTS

当然TF还有一些其他有趣的地方，比如换装系统。在游戏开头给希尔维买了第一套衣服之后玩家就可以在早晨选择拜访服装店给希尔维买各种各样的衣服和饰品。正装长裙，夏天的无袖上衣与短裙、单件绣花裙，甚至还有薄纱裙和护士服(仅能在室内使用)，饰品方面发卡、眼镜、缎带……总之想把奥蕾莉娅的店掏空还是要花上相当长的一段时间的。

H场景也不同于绝大多数的ADV，偏向于交互式，CG部分还采用了类似于漫画的表现形式，虽算不上什么独有的创新但是至少添加了些可玩性。

在进入了游戏正篇之后玩家还可以更换希尔维对自己的称呼，默认的是『ご主人さま』。针对不同的称呼希尔维也会有不同的反应，比如现在发掘出来的就有『先生』、『父様』、『兄さん』，甚至还有『プロデューサー』(作者本人玩了很久的偶像大师灰姑娘……)。也有些玩家异想天开地把称呼换成『大佐』或者『提督』……

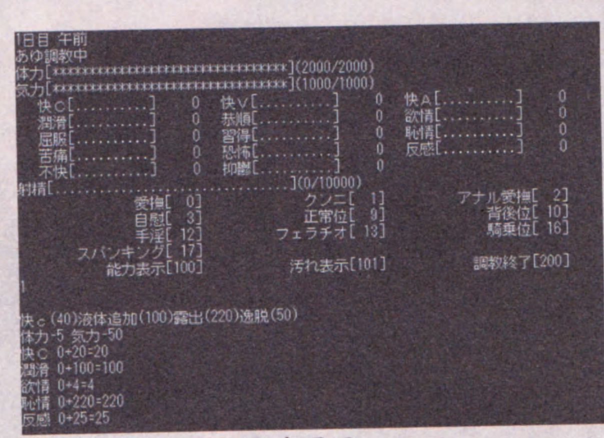
団長様、よろしくお願いします・・・

前のご主人様は頭をよく撫でてくださいました。

奴隷との生活 —Teaching Feeling—

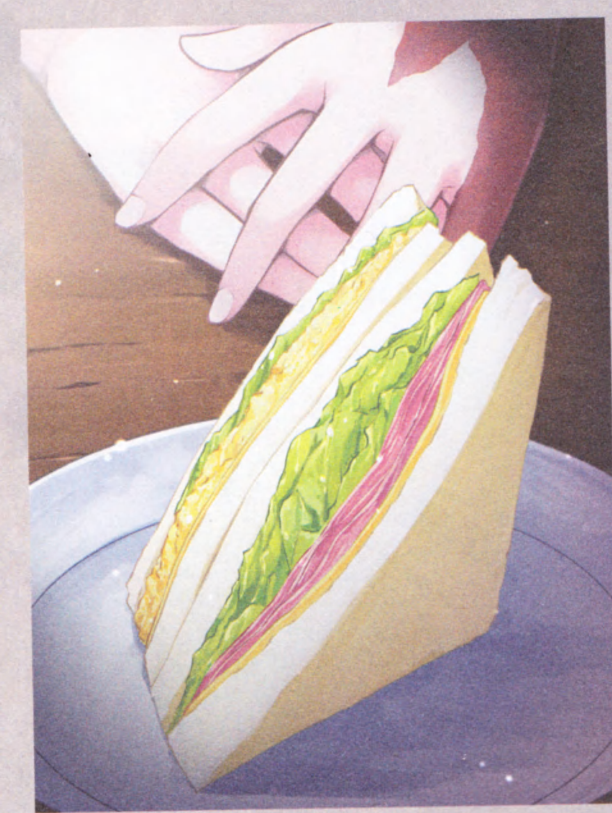
值得一提的是TF作为SLG并没有结局的概念，虽然在游戏出来后不久就有玩家向作者提出了能不能添加一个正式的结局，但是作者显然并没有这个打算。

最后来说一些笔者感觉本作较为薄弱的环节。首先其实单就游戏系统来说TF也并不是特别的新鲜，整体来说与『サークル獏』在2006年推出的免费纯文字SLG『erakanon』(随后被发展出了多种派生，如以东方角色为主体的『eratoho』系列)极为相似，只不过加入了画面与音乐。而这类SLG最能让玩家提起兴趣的应该是游戏中各式各样的事件了。在本作中，进入正篇之后的事件有些过少了，基本上除了H场景的回收之外没有太多值得发掘的地方，作为售价2000日元的作品来说稍微有些遗憾。但是作者也表示会在今后不定期的发布更新来陆续增添新内容(新的衣服、事件等等)，最新版本已经在制作当中，考虑到TF如此好的销量，相信内容的薄弱会慢慢充实起来。目前，包含了新角色和新事件的1.20beta版本已经出炉，虽然文字增添不多，但是给希尔维多添置了不少新衣服，而且增添了新的指令“捏脸”和“舔手指”，玩家们终于不用担心由于只能摸头把希尔维给摸秃了……



▲『erakanon』纯文字界面

另外在笔者购入时的早期版本中，由于作者本人并没有太多编程经验，游戏运行非常不稳定，常有内存泄露、程序突然非正常终止、存档不翼而飞、错误的死亡FLAG(在1.14之前的版本中，玩家在第一次带希尔维出去吃饭的时候如果选择了给她吃三明治会不可避免的导致希尔维在第16天生病时死亡，后来作者公开道歉并修复了此FLAG，不过由此发明的毒三明治梗却依然在同人图中广泛使用)等等。不过当下的最新版本已经比较稳定了。



▲在玩家中很著名的三明治梗

EPILOGUE

总结一下，TF的成功第一是“想法上的胜利”，在“奴隶”这个题材中开辟了一条新的路线，走了前人没敢去走的路；其次TF很好地满足了玩家的心理需求，虽然并不知道作者是有意还是无心，但是至少从销售额上玩家做出了正面的响应；再之希尔维身上的伤痕和作者独特的风格很难让人一下子就完全接受，但是也渐渐地成为了亮点并且确实能在人心中留下非常深刻的印象。

TF的一亿日元无疑是有偶然性的，商业公司与同人社团也不能同日而语，但是希望本作在想法和需求上的突破能给这个看起来有点萧瑟的业界带来一点启发。▲



爆竹声中旧岁除 正气拳将古邪破

——龙骑士07献上的另类贺岁(?)游戏「祝姬」



INFO

游戏名：祝姬
出品：DMM
原画：和遥キナ
剧本：竜騎士 07
音乐：She-holly
发售日：2016/01/29

■文 / 七濑 Kaede ■责编 / 如月千华、古落 ■美编 / 塔里

ANCIENT CURSE FEARS FROM RYUUKISHI TH7, MODERN FARCE BY DMM.

经过长达3年的酝酿和制作以及大半年的宣传，恐怖系galgame「祝姬」跳票一次后，终于在1月29日发售了。恐怖游戏在日本拥有悠久的历史和为数众多的名作，但Gal中走恐怖路线的作品非常少见，还以雷作居多，而这款游戏之所以能吸引足够的关注度，“龙骑士07x和遥キナxDMMx全年龄gal”这个处处散发着违和感却又极其豪华的奇妙组合功不可没。那么，说一款以“诅咒”为主题的恐怖游戏“贺岁”又是为哪般？希望本文能带您体会到这部作品独特的魅力。



Chapter 1.祝姬

WHEN THE WORLD BEGINS TO CHANGE INTO A NIGHTMARE.

修炼煤払流神前武术的煤払家有个传统，孩子到了16岁都要离家独立生活。这个春天，年满16岁的煤払凉搬到亲戚春宫家所在的须须田居住。前去车站接凉的远房表妹春宫椿子一时兴起早到了一个多小时。闲极无聊的等待期间，忽然有女子讨论自杀话题的私语传入椿子耳中。在女子看来，自杀就像换发型一样，只不过是调整心情的一种手段。女子的话语越听越有说服力，不知何时，她和他人的对谈已经变成了劝椿子自杀的诱导。禁不住诱惑的椿子纵身跳下车轨，通往地狱的车轮在她身上滚滚碾过……睁开双眼，出现在椿子面前的是凉写满担心的面孔。原来刚才椿子只是做了个可怕的白日梦，但是刚刚确实出现了在车站自杀的女性，只不过不是椿子……



转入椿子所在的学校，县里须须田高中后，长相帅气、性格爽朗、无论做什么都很完美的凉很快融入了班级。除了致力于提高女子力的可爱系女生椿子外，热衷卡牌游戏、口头禅是“great！”的热血汉热田夏也也成了凉的好友。但是班里有个格格不入的存在，黑神十重。她不论何时都抱着令人不舒服的日本人偶，虽然每天都来上学但总是处于精神涣散的状态，连完整的话都说不出；只有煤一般漆黑的长发散发着强烈的存在感，却被所有人刻意无视着。即使椿子警告凉和十重扯上关系的人都会受到诅咒，他还是感到一种不得不去接触她的焦躁感。



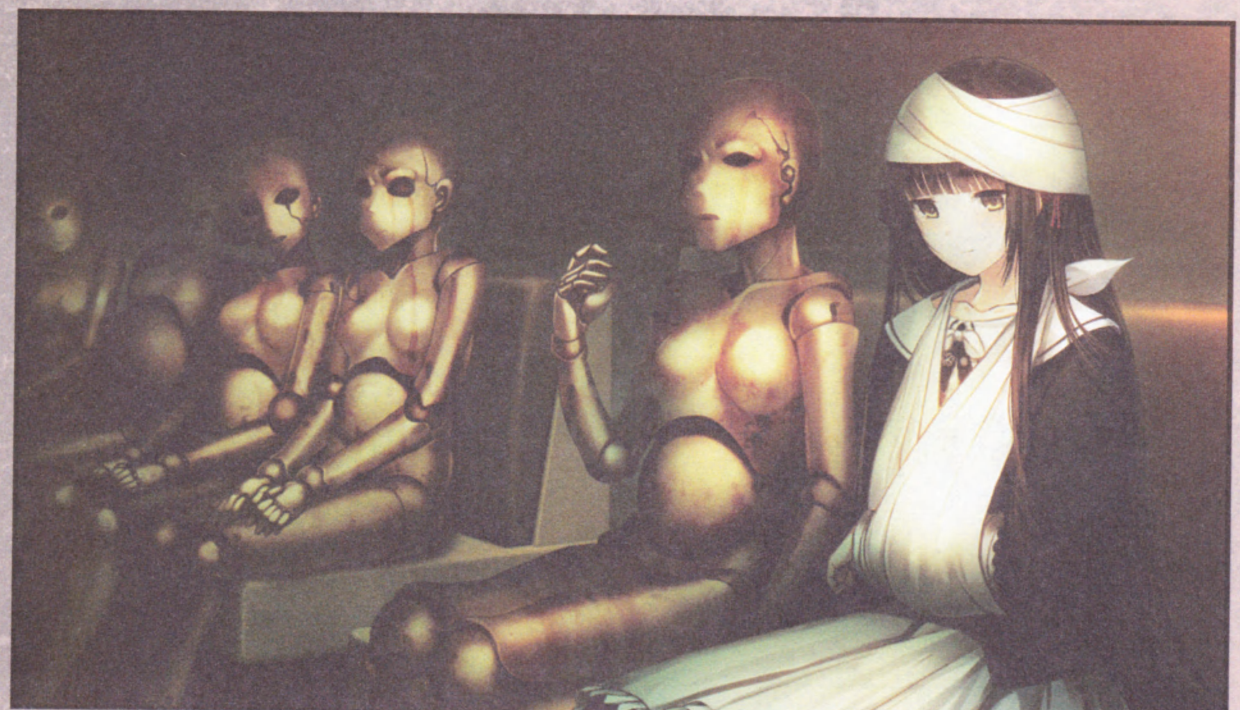
看似与恋爱无缘的十重竟然有一个名为龟沼翔的未婚夫，当然不论在谁看来两人间都不存在任何甜蜜的感情。龟沼只是把十重当成玩物，换着法子欺凌她，但不知为何十重对他言听计从，十分执着于他。黑神家是须须田的大地主，同时还是这一带大神社祝元神社的所有者，为什么要招龟沼这样出身平凡品行恶劣的人做女婿，龟沼自己也百思不得其解。偶然目睹龟沼侮辱十重现场的凉出于正义感和莫名的责任感救下了十重，满面泪水的十重艰难地对他挤出的话语却是“太迟了”……

回到家后，凉在浴室看到了恶心的巨大肉块。肉块肆意掰断着手中人偶的球形关节，人偶的颈上接的却是十重的头部，面色发青的十重不断呈现出痛苦的表情。折磨完十重的人偶后，肉块将目标转为凉，此时的凉已经无路可逃，他也化为了任肉块玩弄的人偶……这依旧只是个噩梦，在痛苦中醒来的凉当晚又做了一场梦，煤如黑雪般漫天飘落，孤独的十重在其中默默流泪。一定要帮助十重的冲动在凉心中升华为一种使命感，尽管他依然不知道自己执着于十重的原因。

转天十重很罕见地没有去学校，而凉幻觉中被肉块扯断的部位在现实中却也出现了伤痕。放学后凉在医院遇上了浑身是伤的十重，十重的父亲冷漠地警告凉不要再跟她扯上关系，依旧没能阻止凉。触及到十重的那一刻，世界静止了，“太迟了，太迟了……迟了十年……不，迟了百年，迟了千年！”伴着十重的恸哭声，医院变成了无人的异空间。凉执意要帮助十重，却被嘲笑修行不够。肉块再次出现，十重却像换了个人一样推倒凉，对他说出诱惑的话语。不可思议的是龟沼也现身在这个空间中，并很快被他身后长着枯木般鹿角的女性身影凄惨杀害。长角的身影将目标转为凉，同时肉块也逼近了他，在后悔没听椿子劝告的绝望中，凉落得和龟沼一样的下场。

噩梦后世界恢复了运转，再次回过神来凉指责十重诱惑自己，决定不再跟她扯上关系。十重痛苦地哭诉着“明明是你诱惑我”“太迟了”“因为相信你我才一直等到现在”之类意义不明的话语后刺伤了凉，随后便割喉自杀了。晚上，在医院病床上醒来的凉想将发生过的一切都当成噩梦，而窗外燃尽一切的熊熊大火告诉他，噩梦才刚刚开始……





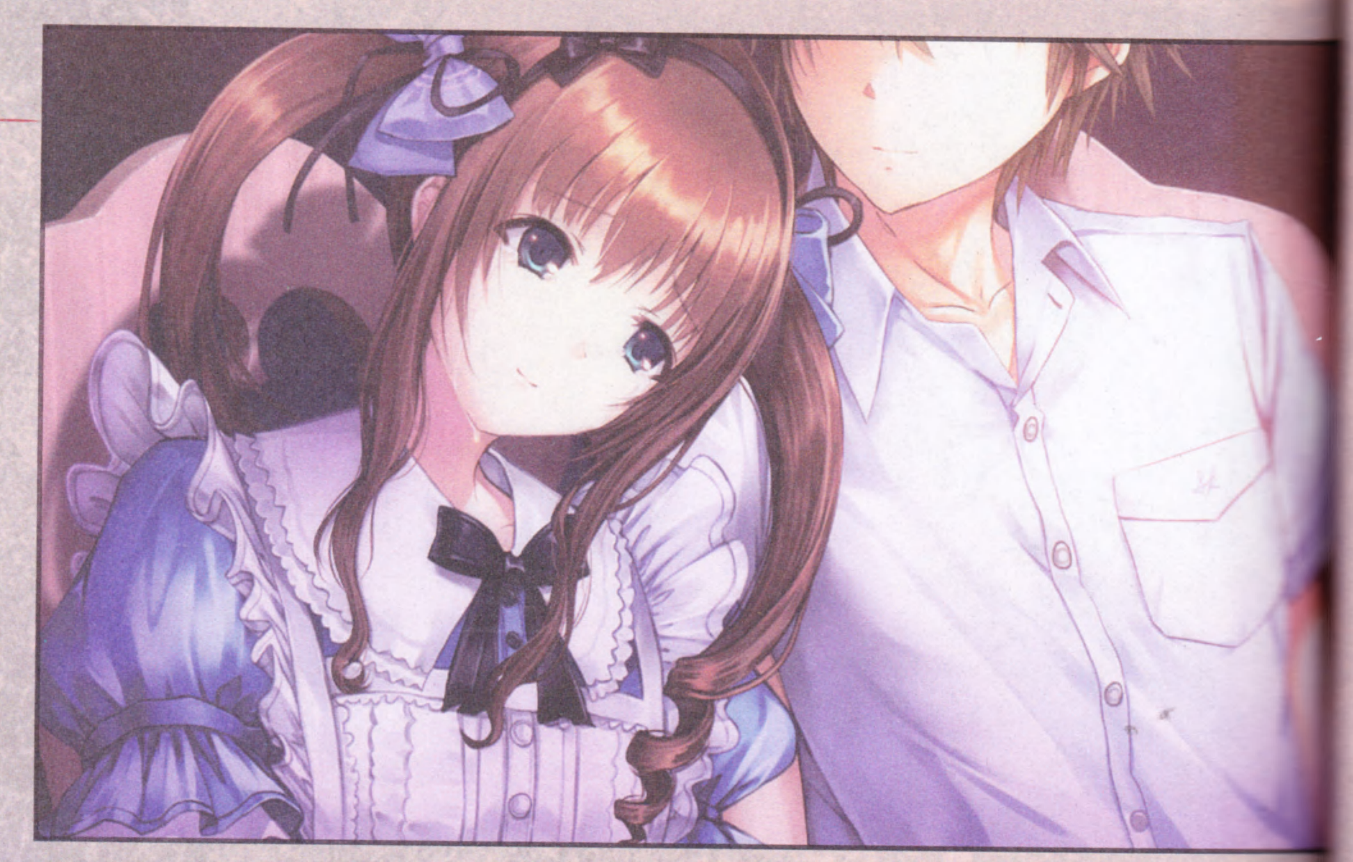
Chapter 2.幻姬

EVERYTHING'S GOT A MORAL, IF ONLY YOU CAN FIND IT.

充满童话气息的世界里，艾丽丝公主正在和相貌丑陋又滑稽的眼镜男子“Secyu国王”对弈。他们在下一种名为“Secyu”、类似象棋的游戏，而艾丽丝的棋子连连被吃陷入苦战。输了就要嫁给恶心的Secyu国王，因此她别无退路。与象棋不同的是——Secyu可以通过棋手牺牲自己的器官来补充新的棋子。手指，手腕，牙齿，眼睛……用刑具将器官从身体剥离的激痛令艾丽丝马上就要崩溃——如果不是路过的凉将她从这过于生动的白日噩梦中唤醒的话。

美浓部鼎，也就是梦中的艾丽丝公主，似乎对噩梦早已习以为常，两人简单谈过两句后便匆匆离别。接着，保健教师雏形真由将凉和夏也劝诱进了简称“社奉部”的社会地域奉献部，而三年级的鼎正是部长，原部员则有椿子、平时很忙很少参加活动的布川莉里杏和——十重。社奉部，顾名思义，是利用是课余时间参与诸如筹集善款、看望老人、打扫神社之类地区性社会福祉活动的社团。在一次社团活动中，凉得到了和鼎单独交谈的机会。鼎是个爱幻想的女孩，为了不知何时会开始的冒险，她总是把全部财产带在身上。也许因为这种性格，她的梦总是发生在童话世界，在那里她是美浓部县王国的公主艾丽丝；不过她并非不可思议之国，而是噩梦之国的艾丽丝——美浓部县王国财政困难，她不得不忍着恶心通过Secyu从Secyu国王身上赢得零花钱。但国









王的棋技突然高超了起来，节节败退的艾丽丝最终支撑不住，只得答应嫁给国王。国王兴奋地现出了原形——“它”其实是一只芋虫，并狠狠地蹂躏了艾丽丝。突然出现的女王蜂吃掉了芋虫国王，此刻已经被同化成怪物的艾丽丝也未能逃过一劫……

在和鼎相处的过程中凉发现，她不像外表看上去那样随便，是个责任心和办事能力都很强的女孩。当晚，凉进入了鼎的梦境。鼎对凉哭诉道家人带给她的苦恼，恻隐心动的凉耐不住对鼎的怜爱之情，接受了她的告白。相信凉爱情的鼎，露出了她被同化成芋虫的丑陋真身，并要在凉身体里产卵来表达爱意。混乱中，长着枯木般鹿角的巨大身影出现，将鼎和凉一并虐杀。从这场噩梦中醒来，凉发现周围空无一人，他最后听到的声音，是十重充满狂气的“你是我的……不会把你交给任何人……”



Chapter 3.歌姬

FALLEN STAR DEGENERATE.

社奉部的另一名成员布川莉里杏是现役女高中生偶像，不过她更为人所知的是原童星“清扫公主☆魔法少女Lily”这个身份。夏也是典型的莉里杏fans，从魔法少女Lily时代开始认识她，现在则对她百般奉承。不过对偶像不怎么了解的凉对她的态度却十分平常，这让她既不爽，却又不由得在内心深处产生了一丝期待，莉里杏下定决心，一定要让他喜欢上自己——不知道Lily的人就不会戴有色眼镜看自己，如果能得到他的认同，那么现在的自己就一定是成功的偶像。



其实莉里杏内心十分自卑。进入青春期之后，她的身体发育得越发性感，很快便出落成了富有成熟气息的美人。然而这和Lily的形象实在差距过大，无论她怎么努力做好现在的自己，网上只认Lily的Fans对她的谩骂和诋毁还是只增不减。这让她觉得自己现在的身体丑陋无比，只要能恢复到Lily时代的相貌，她不惜任何代价。和凉对视时，她看到漫天飘煤的暗色世界里，凉正在对自己露出诡异的笑容；可满脑子都是让凉认同的莉里杏，无法冷静地去思考那代表什么。

参加社奉部活动帮忙打扫祝元神社时，莉里杏偶然在供奉着大量人偶的人偶祀殿被十重警告“不要接近煤払，他污秽不堪”。紧接着，“凉”出现否定了现在的莉里杏，表示自己更喜欢Lily。尽管这个“凉”怎么看都有蹊跷，但此刻的莉里杏比起怀疑，更倾向于找到变回Lily的办法。噩梦还在继续，签售会上，莉里杏甚至看到了Lily取代自己，并谩骂自己是怪物的恐怖幻象……是“凉”向被逼到穷途末路的她伸出了“援手”，他给了她让人返老还童的药。其实莉里杏心里很明白这个可疑的存在根本不是凉，无



关系。接着女生们不顾形象地争吵起来，神情痛苦的十重警告女生们不要过度接近凉。混乱的夜晚，凉梦见长着鹿角的Lily将舞台变成屠杀的狂宴；梦见长着鹿角的鼎让自己和成群的巨大芋虫战斗；梦见漫天飘煤的世界里，椿子被关在一口青铜钟内饱受折磨；而十重坐在钟上嘲笑他的无力。梦的最后凉用自己的神前武术击碎大钟救出了椿子，但最后却被长着鹿角的椿子撕碎捕食。转天醒来得知椿子的身体状况非常糟糕，到学校问过雏形老师才知道，原来昨晚所有部员都做了这个梦。雏形之所以招募这几个女孩到社奉部，是知道她们有容易被灵障影响、被恐怖幻觉侵扰的特异体质；而招募夏也和凉，是判断他们中的一人有驱邪能力。认为自己的神前武术正是如此的凉缓解了椿子的症状后，又在雏形的带领下帮助了莉里杏和鼎，只有十重被凉接触后情况恶化了。雏形似乎还知道些什么，两人临别前约定改日详谈。可是就在事件看似往好的方向发展的时候，当晚椿子的嫉妒心突然膨胀，莉里杏和鼎又用过激的电话和短信煽风点火，椿子在这种情况





路可走的她还是毫不犹豫地使用了那煤一样漆黑的药物。莉里杏的身体开始出现变异，同时也伴随着巨大的痛苦，但这些都不曾动摇她要变回Lily的决心。“凉”最后一次将药交给她时，她隐约看见长着枯木般鹿角的巨大身影。

深夜在公园从“凉”手里取药的情景被人目击到，结果讹传成了现役偶像在外吸烟的谣言，莉里杏因此身败名裂被事务所开除，身体也极具恶化。察觉到自己被骗的莉里杏艰难地爬起来去见“凉”，却看见“凉”被大量日本人偶撕碎的猎奇场面。再次醒来时她躺在病床上，十重出现在她面前，哀叹她寿命已尽。临终时刻莉里杏只求见到凉，还相信着“凉”谎言的她，坚持要让凉看自己蜕变成Lily的姿态。突然间，五脏六腑从莉里杏身体里爆炸般喷出，模糊的血肉中还混杂着漆黑的煤。煤令医院燃起大火，火焰中，一个长角的小女孩对凉露出了妖艳的笑容……

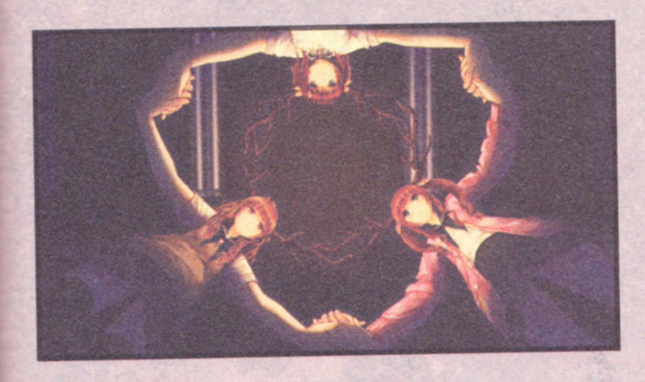
Chapter 4.痕姬

THE FISSURE BETWEEN MY PAST AND NOWADAYS.

除了十重，社奉部的女生们都对凉抱有极高的好感。争风吃醋的过程中，椿子发现自己是真心喜欢凉的，但是黑历史让她纠结不已。初中时椿子曾是名震一带的暴走族“血魔美丽天女”的特攻队长，现在房间里还装饰着充满当年回忆的物件。不过偶然看到椿子房间的凉并不在意她的过去，椿子顺势告白，两人成了一对情侣。

由于椿子和凉都没有公开彼此在交往的事情，不知真相的鼎和莉里杏还与椿子做了秘密约定，谁能在社奉部的合宿中赢得凉的好感，谁晚上就能和凉单独约会。合宿当天女生们一番较量过后，轮到凉宣布胜者时椿子却坦白了她和凉的

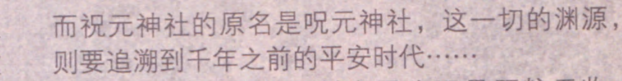




下发起狂，凉只能假装看不见听不见来逃避。

深夜的社奉部部室里，三个长着鹿角的诡异身影围在一起唱着瘆人的童谣，并为了争夺凉相互厮杀。等到冥冥中感觉不妙的凉赶到时，三人已化作血肉模糊的碎片，学校也顷刻间化为火海。燃烧的火焰中隐约浮现出身穿巫女服的十重的身影，凉这才想起他来到这片土地的因缘。

Chapter 5.鹿神姬



A DISTANT MEMORY FOR MILLENNIUM.

合宿之夜，凉因为发烧倒下。目睹了女生们围绕着自己的争吵之后，他决定远离俗事专心修行，先和椿子回到原来的关系。周末，雏形按约定，告诉了凉自己所知道的，这片土地上发生怪事的真相。这片土地本叫煤田（音同须田），而祝元神社的原名是呪元神社，这一切的渊源，则要追溯到千年之前的平安时代……

一个靠山的贫困村庄因为干旱颗粒无收，村民们已经被饥饿折磨许久。即使如此他们还是严守和山神鹿神比古命的约定，绝不捕猎山上的鹿。此时，通过旅行传道的梓巫女们路过此地，因为老巫女受伤行动困难，同行的年轻梓巫女铃女和她一起寄宿在了这个村里。其间，性格清爽为人正直的青年村民睦和铃女间萌生出朦胧的爱意，但生活方式的不同让他们知道彼此很难长相厮守。为了回报村民们的收留之恩，铃女用降神之术让鹿神附身在自己身上传达神谕。鹿神虽控制不了降雨，为了答谢一直遵守承诺的村民们，决定献出自己眷属的肉身让村民们果腹，并用它们珍贵的皮毛和角换取金钱。



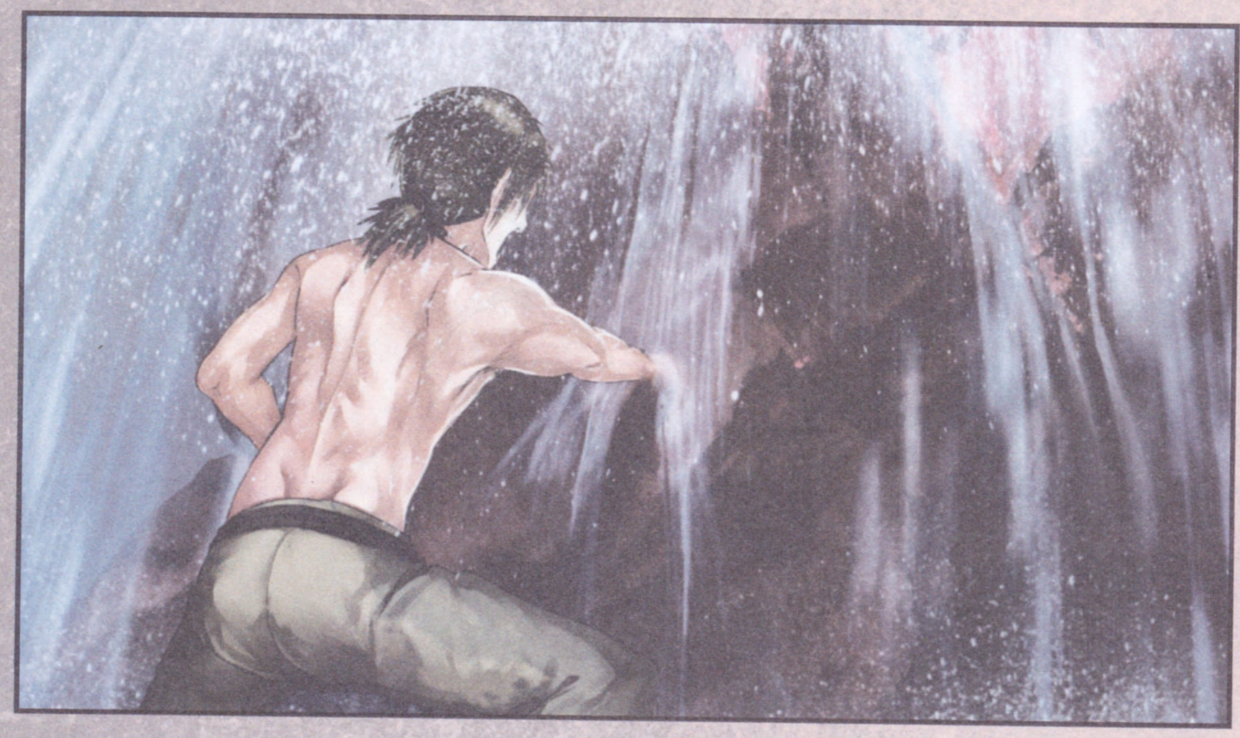
世界上没有什么比人的贪欲更可怕。尝到甜头后，村民们对山上的鹿动起了歪脑筋。仅凭睦说服不了其他村民，只是借宿之身的铃女也没有话语权，村民们对鹿神山展开了惨烈的大屠杀，鹿神比古命的眷属们无一幸免，凄惨的死相毫无作为神的尊严。它们强烈的诅咒让自己的血液化为了浓黑的煤喷涌而出，染黑了整个村子和附近的田野。诅咒之煤所降之处，作物枯萎，人们罹患怪病，老巫女的寿命也走到了尽头。撒手西去之前，她告诉了村长将对全村的诅咒转移到一人身上的邪术，当然村里没人挺身而出。睦发现村长想将铃女当作祭品，便带着铃女逃跑，可终归寡不敌众。

为求村民们放过睦，铃女甘愿成为祭品。按照老巫女所说的方法，她吸干诅咒之煤后被关进铜钟里。仪式中睦想用自己的拳头击碎铜钟就出铃女，但人的力量怎可能撼动其一丝一毫？痛感自己无力的睦心如死灰，离开了村子；仪式结束后的铃女时刻被诅咒带来的恐怖幻觉所折磨，也没有像当初约定的那样得到村民的优待，还被色

迷心窍的村民玷污。就这样，铃女产下一子后便结束了痛苦的人生，诅咒则自然是转移到了女儿身上……

大多数人生来就会带有或多或少的“煤”，诅咒之煤随着铃女的血脉一代代传下去，越积越多的煤让她们越来越难以承受侵蚀己身的苦痛。这时黑神家当主得到了让祭品腹中之子分成五胞胎的禁术，分成五份的煤少许减轻了她们的负担。可是现在禁术失传，积累在十重身体里的煤在她生产之前就会达到临界点，届时，鹿神比古命的诅咒将会把时隔千年的惩罚降临到这片土地上……人偶自古就有替身的作用，无论是十重时刻不离手的人偶，还是祝元神社令人不寒而栗的人偶供奉殿，都是为了缓解她的痛苦存在的；而找龟沼翔这样的人渣做未婚夫，则因为他是极为罕见的天生无煤之人。十重是铃女血脉的正统继承者，鼎、莉里杏、椿子、雏形则是当年五胞胎其余子嗣的后裔，只是雏形已经过了青春期，灵力减弱，如今相对其他几人受到的影响要小得多。







美浓部鼎（みのべ かなえ）
CV：大坪由佳

不为人知的另一边，当年睦离开后，在悲痛和绝望中听到了神启。鹿神比古命说，如果他饱怀对神明的敬畏和感恩之心修炼千年，就能用拳头创造奇迹。于是睦潜心修炼并开创了煤払流神前武术。因为凉是睦的子孙，作为当年的村民的后代，身体里的煤远多于常人，十重才会说他污秽，并劝其他人远离凉。忆起了自己的身世后，凉终于明白了十重那句“太迟了”的意思，也明白一定要救十重的焦躁感和使命感是为何物。

Chapter x.个人线

BEFORE EVERYTHING WAS SETTLED.

鼎线：鼎出生于一个不幸的单亲家庭，抚养她的母亲靠被男人包养为生，鼎只希望早日攒够钱离开这个乌烟瘴气的家庭。最近母亲钓上一个社长，鼎苦中作乐地将自己想象成美浓部县王国的艾丽丝公主，母亲和社长则是女王蜂和Secyu国王。虽然鼎觉得这个社长很恶心，但他很爱和鼎下棋，棋技又很烂，输了就给鼎零花钱，对碍于校规不能打工又生活贫寒的鼎来说有钱拿总不是坏事。某天社长以一百万巨款和鼎赌棋，并轻松赢过了鼎，要求她以身抵债，鼎这才明白社长一直在装傻欺骗自己。对于此刻已经爱上凉的鼎来说，没有什么比身体被其他男人占有更难过的事了。绝望之时，鹿神的眷属诱惑鼎，只要得到了





凉体内的煤就能恢复处子之身。走投无路的鼎绑来了凉，可是邪不压正，一番激斗过后凉用寄宿神力的拳头击碎了诅咒制造的这场噩梦，并在现实中赶在社长带鼎开房之前救下了鼎。尘埃落定后的一次社团活动中，鼎趁人不备偷偷和凉亲了一个。可喜可贺可喜可贺。

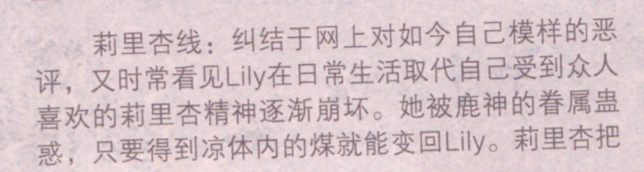




凉拉入噩梦世界，又被凉用寄宿神力的拳头击碎了诅咒制造的噩梦。现实世界对莉里杏的恶评不可能消除，那么解决她烦恼的方法，也只有暂时让她远离网络，并尽力做好自己该做的事了。尘埃落定后的又一次社团活动中，莉里杏也趁人不备偷偷和凉亲了一个。可喜可贺可喜可贺。

熱田夏也
なつた なつや
CV：泰勇气




莉里杏线：纠结于网上对如今自己模样的恶评，又时常看见Lily在日常生活取代自己受到众人喜欢的莉里杏精神逐渐崩坏。她被鹿神的眷属蛊惑，只要得到凉体内的煤就能变回Lily。莉里杏把









椿子线：椿子小时的梦想是做一个好新娘，不幸的是一个变态恋童癖利用她天真的童心，假借“新娘修行”的名义猥亵椿子。事情败露后变态被抓，椿子为了保护自己的内心封存了这段记

忆，然而潜意识里对男性的厌恶和不信任让她成了暴走族。直到听说凉要搬到须须田，她才重新树立好新娘的目标。最近椿子的精神状态一天差过一天，似乎在警戒着什么。知晓椿子过去的雏形察觉到椿子怕的是当年的变态出狱后再次盯上自己，并调查出伤害椿子的犯人早已死在狱中，所谓"跟踪狂"只是诅咒困扰她的幻象。椿子的心病终于解除，诅咒自然也就不再奏效。尘埃落定后的再一次社团活动中，椿子…你懂的，下一句我偏不说。可喜可贺可喜可贺。







十重线：十重体内的煤无处转移，再这样下去马上就要喷发出来燃尽全城。铃女千年的苦劳也会随之变得毫无意义，于是她决定牺牲自己，重现千年前的梵钟邪术。凉也感觉到千年的努力是时候结出成果了，他拼命修行，终于听到了鹿神比古命的声音。鹿神警告他神的奇迹太过沉重，可能会造成不堪设想的后果，即使如此凉还是毫不犹豫地要救十重。实行仪式时，凉用寄宿神力的拳头击碎铜钟救出了十重，千年前睦没做到的事他终于做到了，千年的悲剧也画上了句号。解除了诅咒的十重感觉前所未有的轻松，耗尽生命力的凉却倒下了。鹿神同情这对苦命鸳鸯，可人死不能复生，他只能答应为十重实现一个愿望。受尽了千年的折磨，十重希望铃女和睦能得到幸福。

于是平行世界里，犯下错误后村民们没有使用邪术，而是全村人一起团结起来共度难关，怀着对神的歉意和敬畏兢兢业业地耕作，无论多么困苦都坚持奉神；铃女则留在村里与睦结合，风雨同舟。艰难的日子持续了七年，神明终于不再责难他们，村子的情况开始好转，睦和铃女还生下一个孩子。这时两人又对鹿神许愿，希望能让他们如此幸福的人也露出会心的欢笑。

凉的葬礼上，十重最终没能压抑住自己的感情，哭泣着轻吻了棺木中安眠的凉。没想到，这一吻竟复活了凉！雨过天晴的社奉部，每个人都得到了幸福，而在一旁默默守护他们的雏形，头上显现出闪耀着神圣光辉的鹿角……



后日谈&TE

AFTER INCIDENT□BEFORE THE TRUTH.

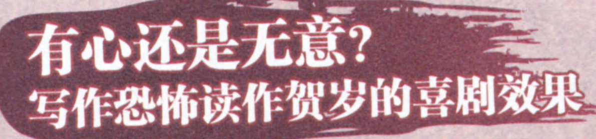
还得说是同人出身的剧本家最了解玩家的心，后日谈"社会奉献great days"说是游戏最大的惊喜也不为过。它描写了诅咒解开后社会奉献部成员们欢乐的暑假生活，补足了游戏严重缺失的日常生活桥段，本篇里几乎没有出彩机会、只是一味被虐的十重也终于得到了和其他女主同台卖萌的机会，而且不萌则已一萌惊人。正篇结尾凉的感情归属问题悬而未决，另一方面解开诅咒可以自由恋爱的十重爽快地甩掉了龟沼翔，作为新的一员加入"煤払凉争夺战"中，于是社奉部对凉好感度爆表的女生们在背后进行了肮脏的……不是，私下签订了"淑女协定"，谁能在暑假先亲到凉，谁有权对凉告白——后日谈的故事梗概大致如此，具体情节则可以分为"社奉部拳击赛""真夏夜的春梦""泳装大战""十重的告白"几个部分，深刻体现了人性的丑陋和女人执念的可怕（误）。

与两分钟内吊起玩家胃口的本篇相称，这部分也成功在两分钟内逗笑了玩家，之后更是笑料不断。虽然可能老梗居多，但恰如其分的使用配上cv们出色的表演，极尽欢乐热闹之能事的展



开看得人一本满足，气氛与寒蝉前期颇为相似，也让其坐实了“贺岁游戏”的异名（笑）。不过诅咒解开并不代表一切都尘埃落定了，龙骑士07在这部分里依然猛开过山车，游戏最后10分钟一波三折，超展开一环接一环，由于简单的文字概括无法很好地表现龙骑士玩弄人心的险恶阴谋，还是希望各位有兴趣能亲自在游戏中体会，以下剧透部分请选择性阅读。愉快暑假的最后，十重终于鼓起勇气向凉告白。可就在这份延续千年的悲恋终于要迎来好结果之时，凉倒在了十重的怀里——正如鹿神所说，人死不能复生。凉这一个夏天的寿命，是身为鹿神眷属后裔的雏形以自己的存在为代价，为千年来一直饱受折磨的十重所换取的奇迹。如今到了尘归尘土归土的时候，十重也社奉部的同伴们也只能接受这第二次永别……永别？他们才刚刚能接受凉和雏形去世的事实，这两人就以魂魄的形态回归社奉部。曾经让部员们苦恼无比的灵障，如今却成了他们和重要的人交流的桥梁；而祝元神社的人偶供奉殿中，鹿神的诅咒至今仍在等待为行恶之人施以诅咒。恶有恶果，善有善报，世间因缘有时就是如此奇妙。





有心还是无意？写作恐怖读作贺岁的喜剧效果

HORROR OR JUST NAUSEA
RYUUKISHI JUST THE SAME AS BEFORE.

最初公布祝姬这部作品时，“龙骑士07x和遥キナxDMMx全年龄gal”这个阵容里可以说除了“龙骑士07”和“全年龄gal”连线没有违和感，把这个组合里任意两个词联系起来都很新鲜。当然，比起新奇的组合，冲着龙骑士07的剧本或是和遥キナ的画来的人肯定更多。不过还有一部分人，是看了先于游戏推出的漫画版才开始关注此作的——漫画第一话就出现了龟沼强迫十重给自己舔脚、十重大呼“让我怀孕”的过激场面，污出18x的境界，让纯洁的宝宝们不好意思看但是忍不住看了好几遍。不论是不是从好的意义上，这个极富冲击力的先行作品也为游戏招来了一批好事的关注者。其实龟沼欺凌十重的桥段在游戏里的表现比漫画简略许多，可游戏后面重口的产卵和随处可见的强x等情节又伤害了部分玩家，不过能忍过这些污且变态的情节的话，还是能感觉到本作的“有趣”是远大于恶心和恐怖的。





开头几个篇章龙骑士07分别使用了传统日式恐怖、对虫和巨大异形的恐惧、对未知药物与身体变异和影子取代本人的恐惧、由欢乐日常中角色突然发狂的“对比式”恐惧几种风格换着花样吓人，荤素搭配营养均衡，不见得真有多恐怖，但游戏内容称得上足够丰富。呪姬作为最初的引入篇有些中规中矩，接着走恶心路线的幻姬就给玩家以强烈的感官刺激，受不了这部分弃掉游戏的玩家也不少；歌姬则处在一股阴森诡异的气氛

中，压抑感强烈；痕姬没有前几篇那样的噱头，不过龙骑士07写起寒蝉式风格来可谓轻车熟路，对发狂角色的表现很有魄力；而过去篇和个人线均很好地完成了解谜的任务，伏笔都得到了回收，鼎的身世和椿子的经历着实令人意外。本作另一个高明的地方就在于每个篇章长度都拿捏得恰到好处，在玩家都一个部分感到审美疲劳或者恶心得受不了之前就及时切入下一个部分，总能吊起玩家的兴趣，全篇始终保持着新鲜感。当然每章不超过两个小时的长度，也让游戏不可能有多恐怖。

令人惊喜的是，龙骑士07这次对故事的深度进行了挖掘，竟然还挺成功。十重线展现的人性忘恩负义贪婪自私属于老生常谈的话题，这里姑且不论；鼎线提及的啃老族问题，莉里杏线提及的网络恶意中伤和偶像低龄化问题，椿子线提及的幼女性侵问题，无一不是时下热门的尖锐话题，毒辣的着眼点很有点罗密欧的味道。很遗憾龙骑士07并没有展开讨论这些，考虑到这些敏感话题如果没有一鸣惊人的观点和绝对强大的笔力，很容易走入说服力不够、说教味太强或三观不正的误区，画虎不成反类犬引人反感。因此点到为止，给想思考的玩家留下思考空间、让不愿多想的玩家能一笑而过的做法，虽然有些浪费了设定的潜力，倒也称得上明智。

龙骑士07称男主煤払凉为自己作品中最强的男主，是超越了“草食系”，无欲无求、只奉献不索取的“光合作用系男子”—_—|||从人设到性格都清爽帅气的凉，确实是出得了厅堂下得了厨房抱得动妹子打得了村长（的铜钟），十重说他“太迟了”，玩家们对他的感觉却是“太池了”（日语池面=帅哥）。不同于一般AVG的是，本作大部分情节都是以女性角色视角或第三者视角来叙述的，玩家们对着男主（以及各种恶心男性角色）立绘的时候比看美少女们立绘的机会还多；相应的，对凉心理活动的描写就极少，加上凉和女主角们的感情戏几乎都只是英雄救美后的顺水推舟，即使有“前世姻缘”这么个万能设定，还是显得说服力不足，只有十重线在感情方面做得比较用心。各条个人线高潮处凉一定会在毫无征兆的情况下及时出现，噼里啪啦干掉诅咒英雄救美。帅虽帅，不过本来就没什么个性的凉彻底成了Deus ex machina（机械神：当剧情陷入胶着、困境难以解决时，突然出现拥有强大力量的神将难题解决，制造出意料之外的剧情大逆转，令故事得以收拾），方便的时候拿出来救一下场，用不上时就不着笔墨。这个过于完美的角色，整个游戏玩下来给人的感觉十分薄弱，连深爱凉的女角色们在游戏终盘都吐槽道“凉这么完美，一定不是人。他是神。”（咦怎么像是小学生互骂时使用的救场词）抛开这种写法令男主角形象显得空虚不说，本来如此缺乏逻辑和铺垫都合主义的展开却意外地不令人厌烦，反而为本作营造了一种滑稽又爽快热闹的喜剧气氛。不管由来如何，简简单单的惩恶扬善、扶正压邪总是大多数人愿意看到的，从这一点上来说，本作也是很有点“贺岁剧”的意思；至于看作品一定要带上脑子的朋友，大概也不会关注这作……毕竟早在上过海猫的当后就把龙骑士07拉黑了。





竜騎士07 原作・監修

座紀光倫 作画

ROSE GUNS DAYS

ローズ ガンズ デイズ

Last Season

2

原画这个亮点简直无需多言，看见宣传图上的十重时我就告诉妈妈我又恋爱了（？）。和遥对黑长直的执着虽然吸引了不少fans，可惜的是进军商业界数年，作品却屈指可数。这次和遥同龙骑士07不知是谁搭上的谁，总之精美的画面能让人明显看出和遥非常珍惜这个机会；龙骑士07也很给面子，女主角是正统黑长直不说，还给她起了“黑神”这个音同“黑发”的姓氏（也有可能是和遥起的）。除去定番黑长直，其他几个角色的人设也毫不逊色，活泼可爱的椿子，古灵精怪的鼎，透着成熟魅力的莉里杏，清爽健美的凉，比起和遥之前参与过作品的人设均有很大进步。话说回来，比起龙骑士07非常那啥但绝对传神的特色原画来，虽说这次和遥在画颜艺上绝对是下了功夫的，但美少女颜艺了还是美少女，想摔倒

了要亲亲的依然大有人在，根本没有龙骑士07亲自上阵那种精神污染吓唬人的效果；不过如果鹿神问你掉的是和遥的人设还是龙骑士07的人设，除了龙骑士07铁杆粉丝，大多数人还是会诚实地选择更赏心悦目的那个吧。

恐怖作品作为一个历史悠久的分类，这么多年来可以说各种吓人的花样都被玩了个遍，除了挖掘作品深度，很难只靠猎奇的情节刺激到读者。单凭文字写得读者毛骨悚然的都是大家，而恐怖游戏如果不是玩家要参与进游戏探索的类型，可以说比起剧情来，更重要的是包括BGM、音效在内的演出。近几年比较流行也确实奏效的做法是在玩家意料之外的时机插入精神污染的电波演出，并在游戏里加入很多乍看意义不明实则细思恐极的暗示（比如最近很火的『孔明の罠』）。本作中也只有幻姬篇对这种做法有所借鉴，但是暗示很浅显，解密也做得很明白，可以说不太需要玩家“细思”，精神污染则是只剩下一个污……其他演出就更温吞了；画面效果很温和，血腥和恶心场景均没有确切CG；BGM不难听，就是起不到吊人胃口的作用，至于抒情场面的BGM有寒蝉和海猫系列珠玉在前，比较之下相形见绌；音效比较简陋，而且在游戏中的使用十分……友好？总之完全不存在对心脏不好的情况，某种程度上也算件好事吧。本作的三首歌曲倒是都非常出色，包揽三首歌作曲和ED演唱的しほり（也就是濑名，玩过妹控神作黄昏のシンセミア的朋友也许会对那首深情的插曲「Long for…」有印象）表现极为惊艳。至于演唱OP和TE ED的吉田凛音和莉里杏一样是一位偶像，唱功还有待提高，好在感情到位，值得一听。

很多黄油玩家有一种瞧不起表界CV的倾向，毕竟18x作品高难度的过激演出往往多于健全作品。不过在黄油轻小说化、cv表里通吃化、表



番污力强化的今天，这样的偏见已经没有什么意义了。本作就是表界cv演出18x效果的一个极好例子，游戏中有不少擦边球台词和直白的……娇喘，糟糕程度完全不亚于一般黄油，如果以为是全年龄就放心大胆地不戴耳机玩，可就要身败名裂了。由于女主们皆有正常、发狂和被诅咒附身至少三种状态，声优们就需要用相近但气质完全不同的声线去表演。祝姬不像寒蝉和海猫一样有戏骨级的豪华cv阵，赤﨑 千夏、ブリドカット・セーラ・恵美、大坪由佳、本多真梨子均属资历较新的声优，以往作品也以萌系为主，不过本作中她们的表现却得到了玩家的一致盛赞。可爱与狂气的反差，诅咒附身后的蔑视人类的威压，当然也包括痛苦的呻吟、尖叫和魅惑的喘，生动逼真的配音为平庸的演出扳回不少分数。只是给凉配音的古川慎在用和埼玉老师一样的声线说出“是我的拳头太弱了”时，让人一秒出戏，这句台词还不止一次出现。尴尬，实在太尴尬了……

综合以上几点来看，也许是制作不到位，也许是全年龄游戏受到限制，但更可能的还是龙骑士07和DMMgames压根就没打算让玩家感到害怕，只是想做一部披着恐怖外皮的暖心作品。祝姬真的是个神奇的游戏，如果你较真地看待它，问题一箩筐；可如果退一步来感受，它显得有趣又可爱，那些让剧情严肃不起来的缺点，都变成了能逗人一笑的优点。经历了寒蝉的成功和海猫的高开低走后，这些年龙骑士07的名字渐渐从金字招牌变成了扫雷小旗帜，おおかみかくし（神隐之狼）、彼岸花盛开之夜、Rose Gun Days等作的影响力十分有限，评价也不高；Rewrite里他负责的露琪亚线除了角色够萌外，干脆就拉低了整个游戏的智商，神曲「偽らない君へ」也拯救不了贯穿全线的尴尬。祝姬虽然不可避免地要被玻璃心处女厨抹黑，不过在正常玩家间得到的评价总算扬眉吐气了一把。据悉龙骑士07还要和都乃河以及田中罗密欧合作一部叫做「トライアンソロジー～三面鏡の国のアリス～」的作品，看到祝姬这种水平，还是可以期待更加精进后的龙骑士07能在合作中交上一份令人满意的答卷的……如果这部作品不会成为下一个太阳之子的话，嘻嘻。▲



パンストの信仰
を伝播する。
パンスト
艦娘大合集
という装甲
Sakaki Workshop
https://sakakiworks.taobao.com


My Little Pony project同人社
Fluttershy
CV 加藤英美里
Sunset Shimmer
CV 小清水亚美
为对抗小马国
建国以来最大危机
7只小马 站了出来！它们决定——
好评发售中
－そねは僕たちの友情－
Ponies idol project
偶像系列挂件［全7种］
illustrator 天才普
MORE
HOT
更多可见官方微
或淘宝搜索
全豆腐咖



景・遺失されず幻想郷
製　作：葬月
主　催：葬月
ムービ：Kotoho
原　作：東方Project@上海アリス幻楽た団/Zun
Weibo ：http://www.weibo.com/ruanm
公式サイト：http://www.fs-project.com
通　販 ：http://fsproject.taobao.com
FantasiaProject
http://www.Fs-Project.com


良心制作免费
原创Galgame
WHITISH
颢梦
NIGHTMARE
现已正式发布
Now Available
http://pan.baidu.com/s/1pKidEe3

『舰队收藏』
金属咸鱼勋章（咸鱼勋章＋勋章盒）

价　格：~~68 元~~
狂热价：64.6 元

省 3.4元









『舰队收藏』
金属甲种勋章（甲种勋章＋勋章盒）

价　格：~~68 元~~
狂热价：64.6 元

省 3.4元






『舰队收藏』
布制御守

欧洲新星齐柏林＋第六驱逐队＋C89
劳模鹿岛

价　格：~~15 元~~ / 个
狂热价：14.25 元 / 个

省 0.75元

『舰队收藏』废材提督制造机
北方酱大 / 小抱枕



高 15.5cm



省 4.5元

价　格：~~45 元~~
狂热价：40.5 元

高 42cm



省 12.9元

价　格：~~129 元~~
狂热价：116.1 元

『Lovelive!』
南小鸟大 / 小抱枕

高 42cm

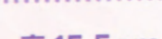


省 12.9元

价　格：~~129 元~~
狂热价：116.1 元



高 15.5cm




省 4.5元

价　格：~~45 元~~
狂热价：40.5 元



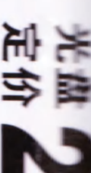
扫我．戳我
用"手机淘宝" APP 扫一扫

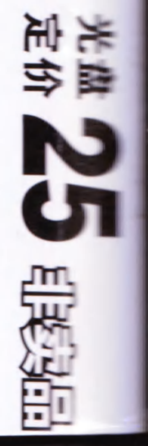
二次元狂热
TWO DIMENSIONS MANIA
88

微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：jedi1lao@163.com

封底故事
『Dという装甲』









光盘 定价 25 非卖品